
Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Agosto Nº 67
Play2 manía
Portugal 2,99€
→ NOVEDADES
SYPHON FILTER OMEGA STRAIN
ATHENS 2004 • CATWOMAN
FORMULA ONE 2004 • MASHED
PSI-OPS • VIETCONG PURPLE HAZE
COMBAT ELITE WWII • SECOND SIGHT...
→ TRUCOS
FIGHT NIGHT 2004 • DRIV3R
SMASH COURT TENNIS 2
SERVE • SHREK 2...
8 424094 800032 00067
HOBBY PRESS
REPORTAJE
RESIDENT EVIL OUTBREAK
La mejor saga de terror vuelve a PS2
R.P.D.
COMPARATIVA: EL ESPÍA PERFECTO
Metal Gear, Splinter Cell, 007, Mission impossible...
PS2 A 300 POR HORA
GT4, Juiced, Burnout 3, NFS Underground 2...
GUÍAS Y SOLUCIONES
•Harry Potter y el Prisionero de Azkaban
•Euro 2004
•Obscure
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS
Play2 manía
Onimusha 3
Enemigos • Puzzles • Mapas • Armas • Consejos
¡¡PRIMERA REVIEW!!
Descubre las claves de la mejor aventura del momento
SPIDER-MAN 2
← Guía Onimusha 3
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
PlayStation.2
Play2

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego.

- 1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena, mejor ni lo tengas en cuenta.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- 7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.
- 8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
- 9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
- 10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio.



El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:







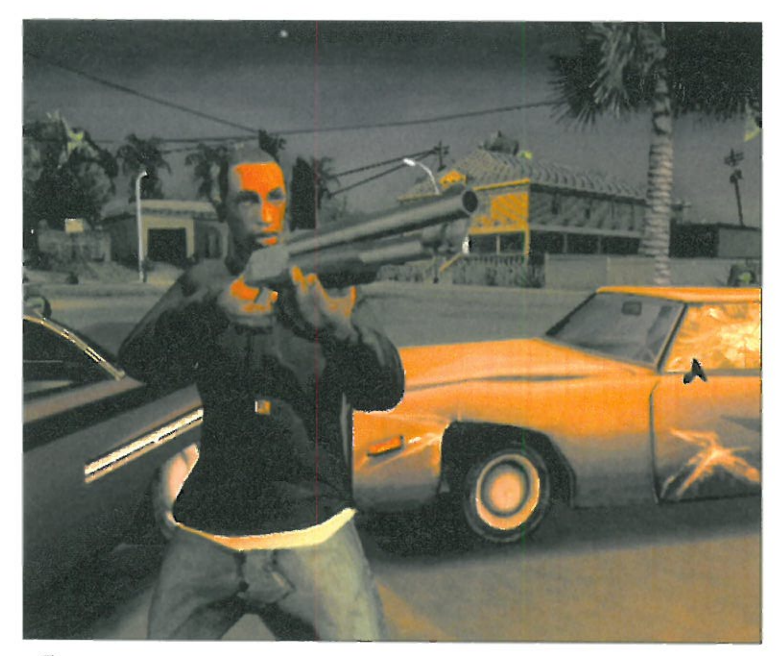


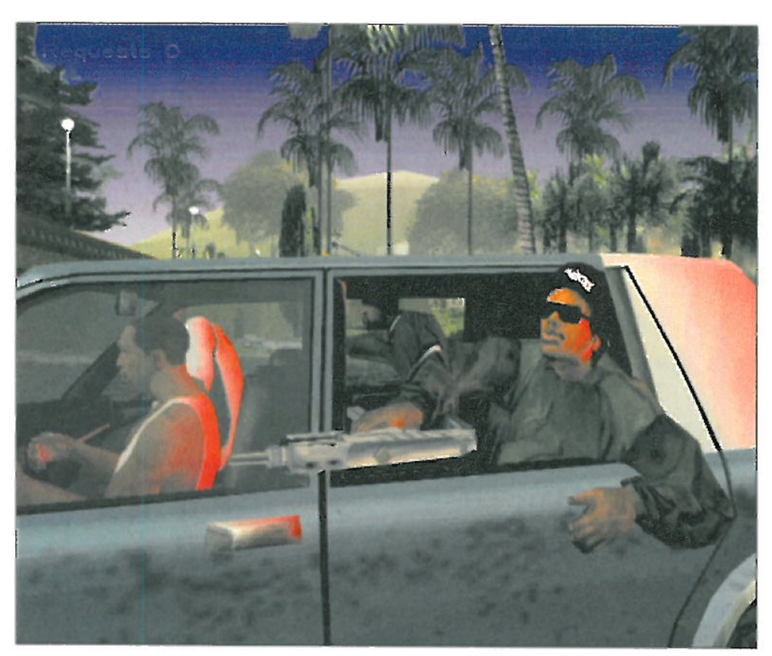






CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS



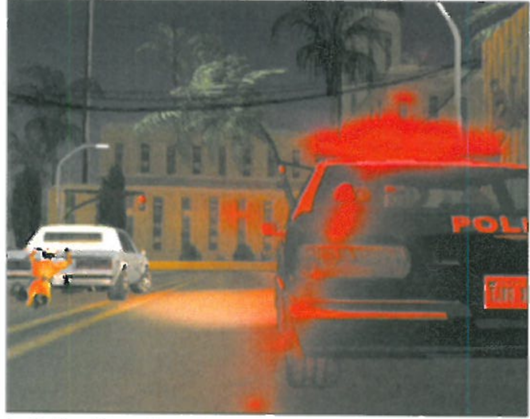


Ábrete camino entre las peligrosas bandas de «GTA San Andreas»

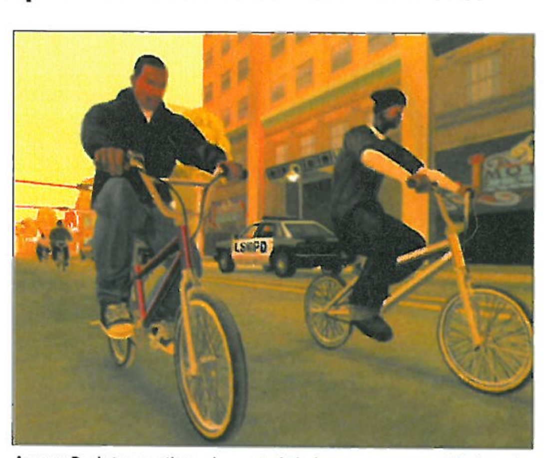
EL RETORNO DEL REY... DEL CRIMEN

La continuación de la mítica saga *Grand Theft Auto* nos trasladará a los años noventa, para ascender en el escalafón criminal desde miembros de una banda callejera a "capos" del estado de San Andreas.

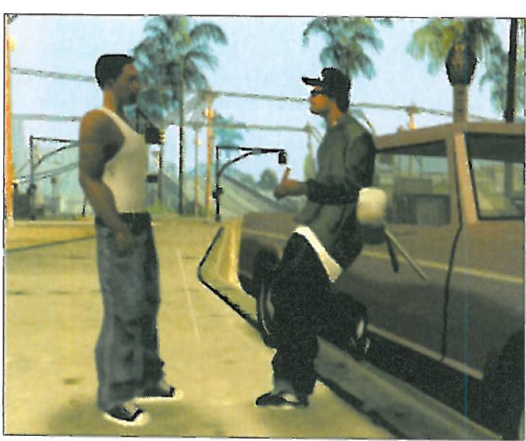
Rockstar ha revelado a unos pocos privilegiados de la prensa europea, incluida Play2Manía, nuevos detalles sobre *GTA San Andreas* y la impresión no ha podido ser más positiva. La nueva entrega será mucho mayor y más ambiciosa que sus predecesores. La acción se desarrollará en San Andreas, un inmenso estado compuesto por campos, desiertos y tres grandes ciudades inspiradas en Las Vegas, Los Ángeles y San Francisco. Con una sustancial mejora de la calidad gráfica y una ambientación aún más realista y violenta, tomaremos el papel de Carl Johnson, alias CJ, un joven que regresa a los bajos fondos para liderar una banda callejera. La libertad del desarrollo irá más allá de movernos por todo San Andreas usando diversos vehículos: ahora será imprescindible que CJ coma y su aspecto y características físicas variarán según "zampe" más o menos (e incluso podremos decidir su peinado). Y las misiones serán más variadas, destacando los enfrentamientos entre bandas en los que CJ peleará junto a los suyos. El 22 de octubre el nuevo *GTA* tomará las tiendas.



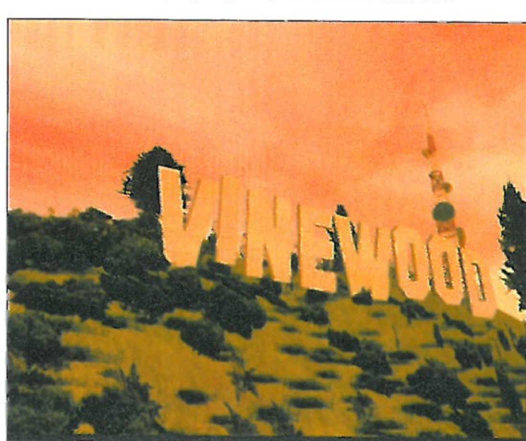
Inspirado en los conflictos desencadenados en California en los años 90, *GTA San Andreas* dará gran importancia a las guerras de bandas.



Aunque Rockstar mantiene el secreto, habrá nuevas armas y vehículos y la banda sonora será muy "hip-hopera", acorde a la ambientación.



CJ, el prota, estuvo en la cárcel y vio morir a su hermano... A lo largo del juego personalizaremos su aspecto y algunas de sus características físicas.



Las tres ciudades de San Andreas se inspirarán en San Francisco, Las Vegas y Los Ángeles. El misterio es qué encontraremos en el resto del estado.

«DRAGON BALL Z BUDOKAI 3»

Goku seguirá peleando y salvando el universo estas Navidades en PS2.

Bandai acaba de revelar los primeros detalles oficiales y la fecha de lanzamiento de *Dragon Ball Z Budokai 3*, que llegará a nuestro país de la mano de Atari antes de que acabe el año. Esta tercera entrega de la genial saga de lucha ofrecerá, como una de sus principales novedades, la posibilidad de controlar personajes aparecidos en las películas de la saga Dragon Ball, como Broly o Cooler, el padre de Freezer. Por su parte, el sistema de combate se va a beneficiar de un montón de mejoras, como nuevas técnicas y movimientos, entre ellos el teletransporte, y unos intercambios aéreos de golpes mucho más frenéticos y parecidos a los de la serie de televisión. Para rematar la faena, *Budokai 3* ofrecerá un nuevo modo de juego, Dragon Road, en el que potenciaremos y mejoraremos a nuestro personaje con los puntos obtenidos en los combates. La cosa promete, aunque todavía toca esperar un poco para verlo por estos lares.


El estilo gráfico recordará al de su antecesor, aunque mucho más atractivo y trabajado.


Budokai 3 introducirá nuevos personajes de las "pelis", como Broly.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de junio)

*Lista facilitada por 










1	EURO 2004
2	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3	SMASH COURT TENNIS 2
4	PRO EVOLUTION SOCCER 3
5	HITMAN CONTRACTS
6	THE SIMPSONS: HIT & RUN
7	THE SUFFERING
8	CUESTIÓN DE HONOR
9	VAN HELSING
10	FORMULA ONE 2003

Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de junio)

*Lista facilitada por 













1	DRIV3R
2	PRO EVOLUTION SOCCER 3
3	HARRY POTTER (AZKABAN)
4	SINGSTAR
5	GTA VICE CITY
6	GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
7	SMASH COURT TENNIS 2
8	SPLINTER CELL PT
9	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
10	EURO 2004

Los más vendidos PSOne (del 1 al 30 de junio)

*Lista facilitada por 









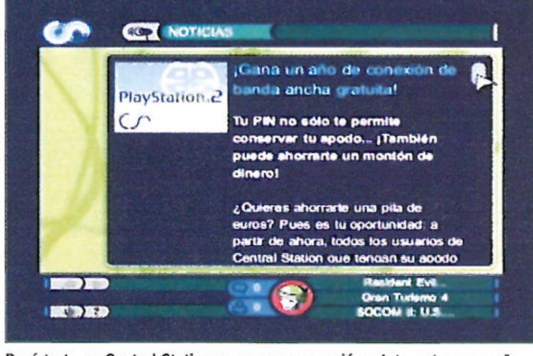



1	PACK GTA
2	METAL GEAR SOLID
3	FIFA 2004
4	PACK DRIVER
5	PRO EVOLUTION SOCCER 2
6	YU-GI-OH
7	NBA LIVE 2003
8	CHECKMATE
9	BLOCKBUSTER
10	PETER PAN

SONY TE REGALA LA CUOTA DE INTERNET

Si juegas Online con PS2 la conexión te puede salir gratis durante un año.

Sony ha puesto en marcha una promoción muy especial por la cual cualquier usuario de PS2 registrado en Central Station podrá disfrutar gratis durante un año de su conexión de banda a ancha a Internet. Para participar, sólo tienes que escribir el número PIN que recibiste por correo cuando te registraste en Central Station y a partir de ese momento, cada vez que juegues Online participarás en un sorteo mensual. Cada mes, Sony enviará al ganador de turno un cheque por valor de una conexión de banda ancha anual de 512 Kbps, unos 500 €. ¿A qué esperas para inscribir tu PIN?



Regístrate en Central Station y gana una conexión a Internet por un año.

LOS MÁS ESPERADOS

→ SHELLSHOCK NAM ´67

Vietnam esperará hasta septiembre.
Eidos acaba de anunciar que su juego de acción ambientado en la guerra (que está siendo desarrollado por Guerrilla) se retrasa al mes de septiembre por motivos estratégicos.



→ EyeToy Chat

Su desarrollo necesita más tiempo.
Previsto inicialmente para finales de agosto, la utilidad para conversar con PS2 a través de Internet se retrasa hasta nuevo aviso...

→ KINGDOM HEARTS 2

No lo veremos hasta el 2005.
La prodigiosa cartera de lanzamientos de Square-Enix ha sufrido una profunda reorganización y uno de sus juegos estrella, *Kingdom Hearts II*, no verá la luz hasta bien entrado el año que viene. A esperar, y mucho, tocan...



→ Tony Hawk´s Und. 2

Habrá más skate a finales de año.
Neversoft tendrá preparada para final de año la nueva entrega de su aclamado juego de skate, que llegará con nuevos modos Online, un mejorado modo Historia, más opciones de personalización...

→ SW BATTLEFRONT

El Imperio aterrizará en septiembre.
El mes que viene esperamos daros nuestras primeras impresiones sobre Battlefront un juego muy en la línea de *SOCOM*, pero ambientado en el atractivo universo de la saga Star Wars.



→ ¿SingStar 2?

Podría llegar en Navidades.
Se cuenta, se rumorea, que Sony y la cadena de radio Los 40 Principales podrían estar trabajando y decidiendo la segunda entrega de *SingStar*, que llegará a finales de este mismo año.

PROTEGE EL MUNDO JUNTO A JACKIE CHAN

El juego basado en la serie de dibujos animados "Las aventuras de Jackie Chan" llegará en septiembre.

La serie de dibujos animados "Las aventuras de Jackie Chan", emitida en España en el canal Cartoon Network, tendrá en septiembre un juego a su medida de la mano de Sony. Como en la serie, deberemos recorrer el mundo recuperando antiguos talismanes (concretamente una docena) y evitando así que caigan en manos de un grupo de malvados ninjas llamado Dark Hand. Además, con cada nuevo talismán obtendremos poderes que nos permitirán acceder a nuevas zonas. Estarán todas las acrobacias y movimientos de kung-fu típicos de Jackie Chan, pero con un look "cartoon" calcado al de la serie. Y, como extra excepcional, tendremos un puñado de minijuegos para la cámara EyeToy.



Jackie Chan Adventures será un calco de la serie, no sólo por su estética de dibujos animados, sino también porque aparecerán todos sus personajes.



En el juego encontraremos toda la acción de la serie, además de no pocos momentos de plataformas y algunos minijuegos para la cámara EyeToy.

NACE EL PRIMER SIMULADOR DE DJ

Marca el ritmo con *DJ: Decks & FX*.

Tras *SingStar*, Sony va a seguir ofreciendo nuevas propuestas para que disfrutemos al máximo de PS2. El próximo invento será *DJ: Decks & FX* un simulador de DJ. El objetivo será aprender a manejar una mesa de mezclas, controlando la velocidad del plato, la sincronización de la música, el volumen... Llegará en octubre.



Con *DJ: Decks & FX* aprenderemos a manejar una mesa de mezclas.

LA BATALLA DEFINITIVA

Revive con *Midway* la batalla naval más dura de la Segunda Guerra Mundial.

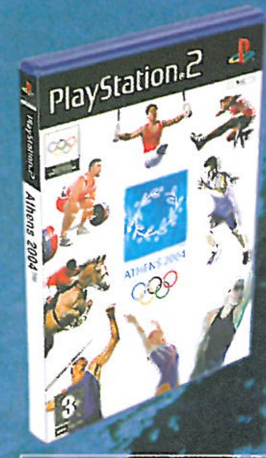
Sumándose a la moda de recrear guerras reales, SCi ha anunciado el lanzamiento en 2005 de un juego de estrategia en tiempo real basado en las batallas navales y aéreas de la II Guerra Mundial. Su título provisional es *Midway* y nos permitirá controlar con total libertad todas las unidades a nuestro mando: cazas, bombarderos, submarinos, portaaviones...Y lo mejor es que incluirá modos multijugador para hasta 16 participantes.



Midway (título provisional) será un juego de estrategia en tiempo real que nos permitirá manejar la flota americana durante la II Guerra Mundial.



ATENAS 2004™.
PULSA START PARA OPTAR A MEDALLA.



www.olympic.org
www.olympicvideogames.com

ATENAS 2004™. EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS PARA PLAYSTATION 2.

Tu casa ya no es tu casa. Tu sofá ya no es tu sofá. Tu habitación ya no es tu habitación. Porque se ha transformado en una villa olímpica donde podrás vivir la emoción de los primeros Juegos de la era PlayStation. Compite frente a los 64 países participantes y desafía a tus amigos en cualquiera de las 25 disciplinas deportivas como atletismo, natación, gimnasia o levantamiento de peso. Y compara los resultados con tus rivales online. Atenas 2004. El único juego con licencia oficial de los Juegos Olímpicos Atenas 2004. Cinco anillos y un único protagonista. Tú.

¿quién se apunta?
PlayStation.2

Breves & Fugaces

→ Los más vendidos

Empezamos con las listas de éxitos. En Japón están funcionando muy bien el *Let´s Make a J. League Pro Soccer Club '04*, de Sega, y el juego de rol *Xenosaga Episode II*. En EE.UU. sigue arrasando *Red Dead Revolver* y *NBA Ballers*, mientras que en Europa hacen lo propio *Driv3r* y *Shrek 2*.

→ PS2 en la Campus Party

Del 26 de julio al 1 de agosto, la Ciudad de las Artes y las Ciencias acogerá la nueva edición de la Campus Party, la mayor reunión de "fanáticos" del PC. La gran novedad de este año es que habrá una zona para PS2, en la que cerca de 500 personas podrán participar en campeonatos Online o hablar con los programadores de *Killzone* o *SOCOM* por medio de *EyeToy Chat*. Para más información, visita www.campus-party.org.



→ Fútbol para todos

Tras la Eurocopa, el fútbol en consola vuelve a ser noticia: EA Big está trabajando en *FIFA Street*, un arcade de fútbol callejero (5 contra 5) en el que se podrán usar las paredes para realizar jugadas.

→ Más rol de Square

El coloso del rol está reclutando nuevos genios para el desarrollo de la siguiente entrega de *Seiken Densetsu*, o *Legend of Mana*. Por ahora sólo se han visto un par de bocetos, que ponen de manifiesto que el juego va a seguir un estilo gráfico fiel a la serie.



MÁS JUEGOS PARA EYETOY

En septiembre se pone a la venta *U Move Super Sports*: haz deporte con tu PS2.

La nueva propuesta de Konami para aprovechar las posibilidades de la cámara EyeToy no puede ser más atractiva. Se llama *U Move Super Sports* y se trata nada más y nada menos que de un título que incluye 15 minijuegos basados en todo tipo de deportes como fútbol, golf, rugby o hípica. Como podéis imaginar habrá de todo, desde lanzamiento del penalties a ejecución de placajes, pasando por juegos de toque de balón. Eso sí, siempre con nuestra imagen en pantalla y usando nuestro cuerpo para jugar. En fin, que si tenéis una cámara EyeToy en septiembre tendréis otra divertidísima manera de pasar el rato con ella, sobre todo si invitáis a amigos a jugar en casa.

El juego se venderá sin la cámara EyeToy, que ya puedes adquirir por separado.



***U Move Super Sports* ofrece 15 divertidos minijuegos basados en deportes como la hípica: ¿serás capaz de ganar este peculiar Grand National?**



Por supuesto, entre tanto deporte no faltará el fútbol y nos enfrentaremos a variados retos basados en el deporte rey: lanzar penalties, dar toques...

ELIGE TU EQUIPO Y ALCANZA LA GLORIA

Los estrategas "futboleros" tienen una cita con *Total Club Manager 2005*.

Si te gusta controlar hasta el último detalle de lo que pasa en tu club de fútbol (fichajes, ingresos, tácticas, entrenamientos...), vas a alucinar con *Total Club Manager 2005*. Esta edición incluirá una novedad: el "banquillo interactivo". Con este nuevo interfaz, podremos seguir el partido y dar órdenes a los jugadores mientras visualizamos toda la información sobre nuestro equipo y sus rivales en tiempo real. Y todo con la base de datos más actualizada y completa que jamás se haya creado. Llegará en octubre.



Habrá más ligas, un renovado apartado gráfico (con el motor de *FIFA 2004*) y, por supuesto, Fútbol Fusión, que nos permitirá "conectarlo" a *FIFA 2005*.

NUEVAS AVENTURAS EN ODDWORLD

La primera entrega de la saga para PS2 se estrenará en 2005.

Los que llevéis en esto de PlayStation algunos añitos recordaréis una genial aventura llamada *Abe's Oddysee*, primera parte de la saga *Oddworld*, que pasó a ser exclusiva de Xbox. Pues bien, esta excelente y original serie llegará a PS2 gracias al acuerdo firmado entre Electronic Arts y Oddworld Inhabitants, sus creadores. El juego, que se estrenará en 2005, tiene como nombre provisional *Oddworld Stranger* y en él descubriremos a Stranger, un caza recompensas al más puro estilo Salvaje Oeste, que "trabaja" en las fronteras de Oddworld. Poco más se sabe del juego, aunque sus desarrolladores han confirmado que unirá elementos de varios géneros. Y si sigue la estela de los juegos de PSone, será uno de los títulos más sorprendentes del próximo año.

Play2Guías & trucos mania

LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS PS2



Todos los trucos, extras y pistas para:

- Silent Hill 3
- Spider-man
- Hitman 2
- Devil May Cry 2
- Pro Evolution Soccer 3
- Soul Calibur II
- Onimusha 2
- Prisoner of War

Ya a la venta



¡LA ESTRATEGIA DEL FUTURO!

Revista práctica de juegos de PC



• **Las mejores novedades.** En Computer Hoy Juegos analizan este mes juegos del calibre de *Ground Control II*, *Perimeter*, *True Crime*, *Obscure* o *Dead Man's Hand* que han pasado las pruebas en su laboratorio. Podéis ver los resultados en la sección "Funciona en mi PC".

• **En hardware.** Repasan a los componentes que tiene un PC, para que le pierdas el miedo y te atrevas a "meterle mano" para instalar, por ejemplo, una unidad grabadora dual de DVD.

• **Trucos y guías.** Publican un paso a paso de *True Crime*, consejos para *Perimeter* y trucos para acabar con los juegos más complicados.

• **Juego completo.** Y de regalo, *Deus Ex*, uno de los títulos de acción 3D más revolucionarios de los últimos tiempos. El futuro puede esperar...

Ya a la venta

Nintendo Acción

¡HARRY POTTER LLENA DE MAGIA TU GAMECUBE!

• ***Harry Potter y el Prisionero de Azkaban.*** Las emociones más intensas del verano vienen acompañadas de una guía para que resuelvas cualquier problema, por mágico que sea. ¿Que tienes GBA? ¡Pues corre, que hay guía de *Sonic Advance 3*!

• **Superpóster de los Pokémon Oscuros.** ¡Para que te los prendas de memoria! Incluye todos los Pokémon que puedes capturar en *Pokémon Colosseum*.

• **Guía *Pokémon Colosseum*/Modo Batalla.** En la Revista Pokémon tienes las mejores estrategias para vencer a todos los entrenadores de *Pokémon Colosseum*.

Ya a la venta

HOBBY CONSOLAS

VUELVE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



• ***El Señor de los Anillos.*** El tema central de Hobby Consolas es el regreso de la saga de Tolkien a las consolas ¡convertida en juego de rol! En un reportaje os lo cuentan todo y os enseñan pantallas nunca vistas...

• ***Tekken 5.*** Si queréis saber cómo será la nueva entrega de este clásico de la lucha, los propios programadores os detallan sus novedades en otro reportaje.

• ***Spider-Man 2:*** El estreno de la peli coincide con la llegada a PS2, Xbox, GC, GBA y N-Gage del correspondiente juego. ¡Y en Hobby Consolas los tenéis todos analizados y puntuados!

A la venta el 23 de junio

Micromanía

DESCUBRE UNA NUEVA VIDA

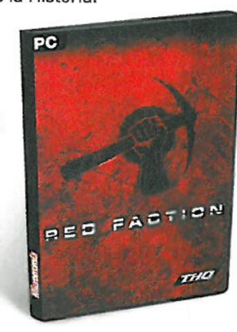
• **¡Vive una nueva vida virtual!** Micromanía te ofrece un estupendo reportaje con lo más nuevo sobre *Los Sims 2*. Llega la nueva generación del juego más popular de la Historia.

• **Un DVD con el juego *Red Faction* de regalo.** Y las mejores demos jugables, actualizaciones, vídeos, especiales y extras.

• **Análisis de *Sacred*.** El nuevo éxito de FX bajo la lupa de los expertos de Micromanía.

• **Solución completa de *Obscure*.** Todos sus secretos al descubierto.

A la venta el 29 de julio



LA VERDADERA ESENCIA DEL TERROR VUELVE A PS2

Resident Evil Outbreak

Desde que Capcom anunció la exclusividad de la saga *Resident Evil* para cierta consola de Nintendo, sus millones de seguidores hemos soñado con su regreso a PS2. Ese día está a punto de llegar, pero... ¿estás preparado para volver a disfrutar con la verdadera esencia *Resident Evil*?

Compañía: **Capcom** Fecha: **Septiembre** Tipo: **Aventura de Terror**



RE Outbreak reproducirá fielmente el agobio típico de las películas de zombis: una ciudad sumida en el caos, cientos de no muertos acechándonos...

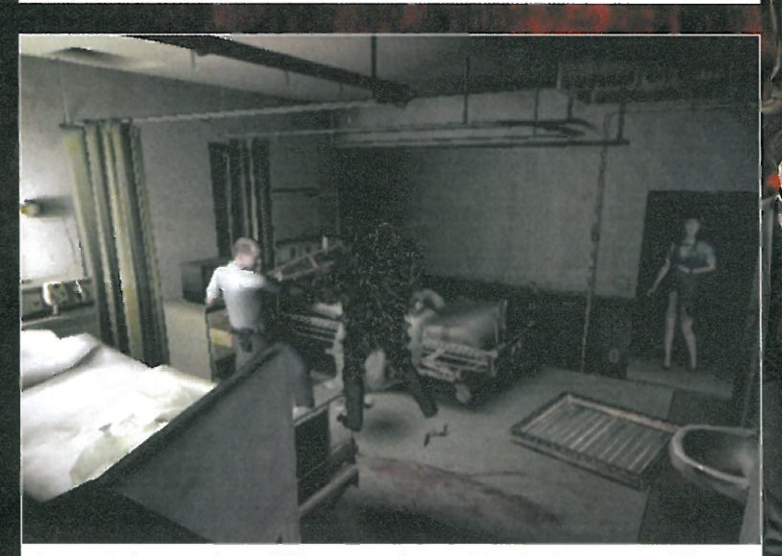
Imagina que, un buen día, tu ciudad se ve azotada por un virus que convierte a tus vecinos en seres hambrientos de carne humana. Ningún sitio es seguro ni tienes con qué defenderte... Además, tus conocidos están cayendo bajo las mandíbulas de los zombis que colapsan las calles. Desolador, ¿verdad? Pues esta angustiosa atmósfera es lo que vas a encontrar en *RE Outbreak*, la entrega que más se ajusta al término Survival Horror (supervivencia y terror).

UNA PELI DE ZOMBIS

Lejos de ser una continuación de la saga en toda regla, *Outbreak* quiere remover los cimientos de la serie para ofrecer algo distinto. En un primer momento ese "algo" distinto era un modo de juego Online que, por desgracia, no estará disponible en Europa por problemas técnicos. Pero el resto de novedades y virtudes, que no son pocas, van a permanecer intactas.

Así las cosas, una de sus principales novedades es que no habrá una gran trama como telón de fondo. Su argumento se va a sintetizar en apenas dos ideas: el famoso virus T se ha propagado por Raccoon City y un grupo de supervivientes lucha por huir de la ciudad para poder contarlo. Eso es todo. No hay que

La aventura se desarrollará entre *RE2* y *RE3* y visitaremos lugares conocidos, como el laboratorio de la segunda parte o el hospital de *RE3 Némesis*.


Aparte de los enemigos clásicos, como los zombis o los hunters, también encontraremos criaturas nuevas, como este ser cubierto de gusanos.

buscar a otros miembros del grupo STARS, ni investigar una mansión ni nada que hayas visto en anteriores *RE*. Sólo tendremos que concentrarnos en sobrevivir y huir... algo que no es poco en una agobiante ciudad dominada por cientos de implacables zombis y que, en más de una ocasión, transmite a la perfección la angustia de las películas de zombis.

SOBREVIVE COMO PUEDAS

Esta "simpleza" argumental da pie a un nuevo concepto de juego, que va más allá de la "tradicional" aventura con un principio y uno o varios finales. La novedad está en que *Outbreak* se va a dividir en cinco gigantescos escenarios, que podremos jugar de forma independiente una vez superados. Cada uno se desarrolla en un lugar distinto de Raccoon City, como el laboratorio subterráneo de *RE2* o las calles de la ciudad, y en todos ellos nuestr objetivo es huir con vida.

Sin embargo, y he aquí otro d los grandes aciertos del juego, tes de empezar cada escenario podemos elegir al protagonista entre ocho personajes distintos. Como podéis ver en esta misma página, a la derecha, cada uno de ellos tiene habilidades y objetos específicos, que en gran medida supondrán formas de jugar radicalmente distintas: unos están más orientados a la acción, otros son más resistentes a los ataques... »

NADIE ESTÁ A SALVO DE LA AMENAZA DEL VIRUS T

→ Los ocho supervivientes

Al empezar a jugar tendremos que escoger uno de los ocho supervivientes disponibles, que son gente como tú o yo (trabajadores, estudiantes...). Una vez hecha la elección, la consola nos asignará un par de compañeros entre los 7 restantes. ¿Quieres conocerlos?



→ David King

Ocupación: Fontanero.
Objeto personal: Caja de herramientas.
Habilidades: Puede lanzar sus herramientas o combinarlas con precinto para crear utensilios nuevos (con un palo y un cuchillo puede hacer una lanza). Es un experto con armas cuerpo a cuerpo.



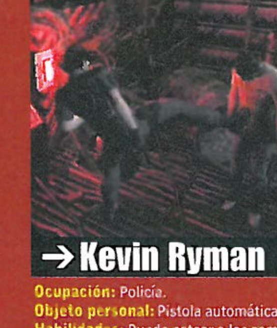
→ Alyssa Ashcroft

Ocupación: Periodista.
Objeto personal: Ganzúas.
Habilidades: Retrocede ante los ataques de los zombis con más rapidez que el resto de los personajes. Además, gracias a su juego de ganzúas no hay puerta que se le resista. Y es una gran tiradora con armas de fuego.



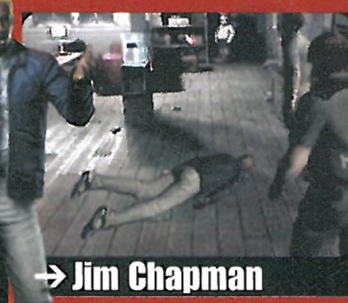
→ George Hamilton

Ocupación: Doctor.
Objeto personal: Maletín de médico.
Habilidades: Puede cargar con su cuerpo contra los zombis para hacer que retrocedan unos cuantos pasos. Y con su maletín de médico puede crear remedios y medicinas mucho más potentes.



→ Kevin Ryman

Ocupación: Policía.
Objeto personal: Pistola automática.
Habilidades: Puede patear a los zombis para atontarlos y huir con mayor tranquilidad. Además, su entrenamiento policial se nota: con su precisa puntería es capaz de eliminar a un zombi con una sola bala.



→ Jim Chapman

Ocupación: Trabajador del metro.
Objeto personal: Moneda.
Habilidades: Se hace el muerto con gran habilidad (los zombis le ignoran) y tiene olfato para encontrar los ítems de cada zona. Además, el daño de sus ataques varía al lanzar su moneda de la suerte.



→ Cindy Lennox

Ocupación: Camarera.
Objeto personal: Maletín para hierbas.
Habilidades: Se puede poner en cuclillas para evitar a los enemigos más tontorrones, como los zombis, aunque su verdadera especialidad es combinar las hierbas curativas que lleva en un pequeño maletín especial.



→ Mark Wilkins

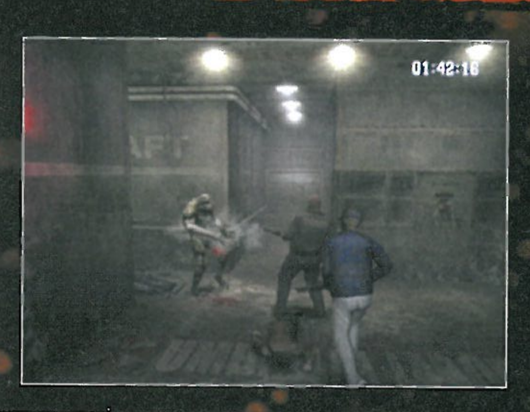
Ocupación: Guarda de seguridad.
Objeto personal: Pistola modificada.
Habilidades: Este veterano de Vietnam posee un corpulento y resistente cuerpo con el que puede repeler muchos ataques, así como realizar ataques cuerpo a cuerpo mucho más contundentes y demoledores.

→ Yoko Suzuki

Ocupación: Estudiante universitaria.
Objeto personal: Mochila.
Habilidades: Es capaz de gatear entre los enemigos cuando está acorralada, evitando así sus ataques. Además, en su mochila, aparte de libros y apuntes, puede llevar más ítems que los demás supervivientes.









La interacción con otros supervivientes será frecuente: cambiaremos objetos con ellos y con el stick derecho les pediremos ayuda y les daremos órdenes.



En todos los escenarios encontraremos armas de fuego, tuberías, escobas y otras armas improvisadas que podremos compartir con los supervivientes.

» A esto hay que sumar que ciertos personajes pueden avanzar en cada escenario por lugares distintos, lo que da unas posibilidades de juego enormes. En cualquier caso, al elegir personaje el juego nos asignará unos compañeros entre los restantes supervivientes, que son los que nos ayudarán a escapar de la zona...

COOPERAR ES LA CLAVE

La clave del éxito en cada uno de los escenarios reside en la cooperación con los personajes controlados por la consola. A tal efecto, Capcom ha introducido un montón de novedades en el control. Una de las más importantes es que podemos intercambiar objetos con los demás supervivientes desde el inventario por medio de las opciones "Dar" y "Pedir". Así, por ejemplo, si tenemos dos armas de fuego, podemos ceder una a nuestro compañero y así nos dará fuego de apoyo y se protegerá mejor. Además, podremos incluso darles órdenes o indicaciones marcando las direcciones con el stick analógico derecho. Serán órdenes sencillas, como pedir ayuda o indicarles el camino a seguir, pero cumplirán su cometido. Además, si nuestros compañeros caen al suelo malheridos o se quedan colgados en una cornisa, podemos ayudarles a recuperar la verticalidad... o recibir nosotros su ayuda. Pero ojo, el virus T que convierte a todos los seres vivos en zombis se propaga a gran velocidad, e incluso nuestros compañeros, al entrar en contacto con los zombis o el suelo, pueden convertirse en un no muerto en cualquier momento. Por "fortuna", nosotros contamos con un indicador que refleja nuestro nivel de infección, un elemento que mete aún más presión y que nos obliga a avanzar rápidamente, ya que al llegar al 100%... seremos uno de ellos.

PRIMERAS IMPRESIONES

Tras pasar unas cuantas horas con la primera versión PAL de *Outbreak* en castellano, una cosa nos ha quedado más que clara: va a ser lo más

La historia de la saga, desde 1996 hasta la actualidad

→ El virus se propaga...

La saga *Resident Evil*, que en Japón se llama *Bio Hazard* (Peligro Biológico), ha paseado sus virus y contagiado a numerosas consolas desde que nació en 1996. La primera afectada fue PlayStation y desde entonces ha pasado por las consolas de Nintendo, Sega... e incluso alguna portátil extraña, como la Game.com de Tiger. Como curiosidad diremos que, en Europa, Capcom lanzó con cierta timidez el primer *RE*, que gracias al boca a boca se convirtió en un éxito sin precedentes que propició el lanzamiento de todas estas secuelas y variaciones...

1996

Resident Evil (PSone)
Es el origen de la saga y enganchó por su innovadora mezcla de terror, puzzles y acción en una tétrica mansión plagada de zombis y seres mutantes. Un imprescindible.

1998



Resident Evil 2 (PSone)
Compuesto por dos discos, cada uno estaba protagonizado por un personaje distinto con historias pararlelas. Más tarde apareció en la "fracasada" portátil Game.com.

2000



Resident Evil 3 (PSone)
Introdujo un nuevo tipo de enemigo, Némesis, que nos perseguía incansablemente por los escenarios, así como minijuegos con unos mercenarios. Fue el último *RE* de PSone.

parecido a "jugar" una película de zombis, como por ejemplo, "La Noche de los Muertos Vivientes" de George A. Romero. Las sensaciones que va a transmitir van a ser agobiantes, claustrofóbicas, opresivas... y reflejará a las mil maravillas el caos en una ciudad asolada por los zombis y otros mutantes "made in" Umbrella.

Sin duda, vamos a echar de menos el modo de juego Online, pero tal cual está el juego ahora mismo resulta brillante. Eso sí, tiene ciertos aspectos, como los tiempos de carga, que podrían ser mejorados... pero eso es un defectillo que siempre ha estado ligado a la saga desde sus comienzos.

Por lo demás, tanto gráficos como apartado sonoro alcanzarán un nivel sobresaliente, algo que sin duda encandilará a los fans de la serie y del terror. Así que ya sabéis, iros preparando para el 21 de septiembre, fecha en la que *Resident Evil* y el virus T volverán a irrumpir en nuestra querida PS2.

NO TODO ESTÁ DICHO EN EL CAÓTICO MUNDO DE LOS ZOMBIS

→ Reinventando el género

***Outbreak* no quiere ser un *Resident* más y para diferenciarse de anteriores entregas ofrecerá más protagonistas, una estructura por niveles o escenarios y otras muchas novedades, como un indicador que refleja nuestro estado en el proceso de mutación en zombi o la necesidad de cooperar con otros personajes controlados por la consola.**

→ "Carga" con los heridos

Nuevas acciones

Los ocho supervivientes podrán realizar un montón de acciones nuevas nunca antes vistas en la saga *RE*. Así, entre otras muchas cosas, podremos ayudar a andar a los heridos, escondernos en taquillas o debajo de las camas e incluso bloquear una puerta con nuestros brazos.

→ Intercambia objetos y armas

Coopera o muere...

En cada uno de los cinco escenarios que compondrán *Outbreak* nos veremos "forzados" a cooperar con otros supervivientes controlados por la consola. Les podremos dar órdenes simples, como indicarles el camino a seguir, y a menudo tendremos que cambiar con ellos objetos y armas.



→ Personajes ocultos, sonidos...

Cientos de extras

Todos los *RE* siempre han tenido secretos... pero lo de *Outbreak* es de otra galaxia. Más de 300 extras entre imágenes, vestuarios y curiosidades, que podremos comprar con los puntos conseguidos al superar un escenario (y que variarán según el nivel de dificultad o el tiempo empleado).

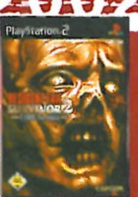
2000

Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast)
El primer juego de la saga con escenarios 3D y uno de los más largos y apasionantes de la serie. En 2001 apareció en PS2.

2000

R. E.: Survivor (PSone)
Capcom también trasladó el universo *RE* a una juego de pistola en vista subjetiva, en el que podíamos movernos con libertad por los escenarios... con resultados mediocres.

2002



Resident Evil Survivor 2: Code Veronica (PS2)
La saga ya era exclusiva de GameCube... así que nos tuvimos que conformar con un segundo juego de disparo, bastante flojo para tratarse de PlayStation 2.

2002



Resident Evil (Remake) (GameCube)
Capcom rediseñó desde cero la primera entrega, introduciendo nuevos enemigos y situaciones bajo un apartado técnico de verdadero infarto.

2002

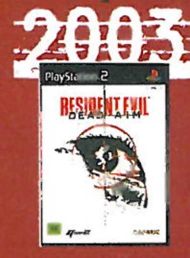


Resident Evil Zero (GameCube)
Es la "precuela" de la saga. También con dos discos y dos protagonistas, aunque podemos intercambiarlos en cualquier momento con pulsar un botón.

2002

Resident Evil Gaiden (GameBoy Color)
Primera y única incursión de la saga en la portátil de Nintendo. Bastante malo y con combates que mezclaban habilidad con toques de rol.

2003



Resident Evil Dead Aim (PlayStation 2)
Tercera parte de la "serie" *Survivor*. El mejor de todos, ya que contaba con una vista en tercera persona que cambiaba a primera a la hora de disparar.



LOS MEJORES JUEGOS DE COCHES EN LA PARRILLA DE SALIDA

Velocidad para todos los gustos

Carreras urbanas, simulación "seria", rallies, con opciones de tuning... sea cual sea tu juego de coches ideal, en los próximos meses vas a poder elegir entre un montón de títulos excelentes. Abróchate el cinturón y prepárate para descubrir cómo será el futuro de la velocidad en PS2.


Burnout 3


Juiced


Need for Speed Underground 2



Midnight Club 3

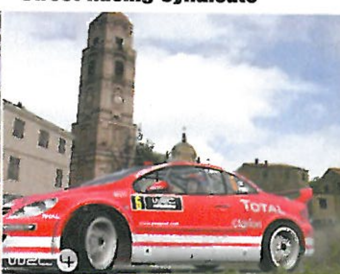

Street Racing Syndicate


Gran Turismo 4


Enthusia Professional Racing


TOCA Race Driver 2


Colin McRae Rally 2005



World Rally Championship 4



VELOCIDAD LÍMITE, ESPECTÁCULO TOTAL

→Con turbo y a lo loco

Uno de los aspectos más llamativos de la saga es la conducción límite. El juego premia que conduzcamos de la forma más arriesgada posible, que provoquemos choques, que rocemos a los rivales... Sin duda es espectáculo en estado puro.







PARA SER CONDUCTOR DE PRIMERA, ACELERA... Y NO MIRES ATRÁS

→Burnout 3

■ Compañía: **EA** ■ Fecha: **Septiembre** ■ Tipo: **Arcade**

Si crees que ya lo has visto todo en arcades de velocidad estás muy equivocado. Las carreras más emocionantes, frenéticas y divertidas llegarán en septiembre de la mano de *Burnout 3*.

Vertiginoso, intenso, frenético... Cualquier adjetivo que tenga que ver con la velocidad más extrema, pero elevado a la máxima potencia, puede ser válido para definir *Burnout 3: Takedown*. Con este juego EA Games va a revolucionar la velocidad, marcando un antes y un después en este subgénero tan "machacado". Y es que *Burnout 3* logrará transformar "simples" carreras urbanas en auténticos derroches de adrenalina gracias a su alucinante apartado técnico y a sus divertidísimas propuestas a la hora de jugar.

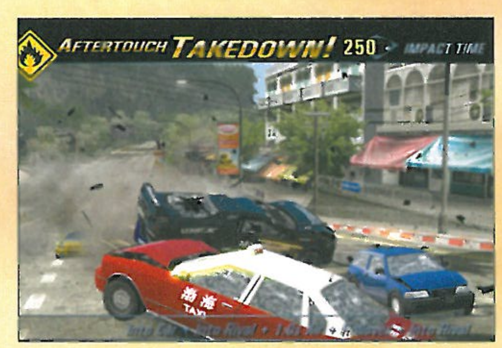
Lo primero que os sorprenderá de *Burnout 3* es su increíble sensación de velocidad, la más alta que jamás hayáis visto. La sensación de vértigo es total y logrará que la gran cantidad de retos a superar (carreras, contrarrelojes, hacer que los rivales "muerdan el polvo", provocar choques...) se conviertan en experiencias de juego difíciles de olvidar.

Y LO MEJOR DE TODO es que tendremos velocidad extrema para rato ya que, además de sus 168 eventos para un solo jugador, tendremos un montón de opciones multijugador (Offline y Online para hasta 8 jugadores y compatibles con headset). Será el broche de oro para un juego variado, espectacular y muy divertido que sin duda dejará huella en los arcades de velocidad.





Burnout 3 tendrá 40 circuitos y un total de 67 vehículos.



Hacer que los rivales choquen será vital para ganar las carreras.

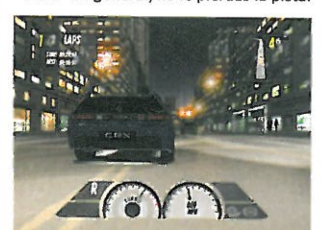


Y la sensación de velocidad será la más alta que jamás hayáis visto.

PERSONALIZA TU COCHE COMO MÁS TE GUSTE

→ El tuning más real

Pese a lo que pueda parecer, *Juiced* no será un arcade sino todo lo contrario. Ofrecerá una visión realista del mundo del tuning, con modelos reales, piezas auténticas y un control ajustado. Por ello, si te gusta el tuning y la conducción "seria" en general, no le pierdas la pista.



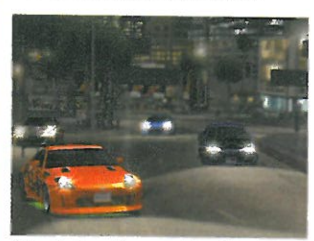
Juiced no será un arcade, sino que buscará el realismo en la conducción.



El juego ofrecerá 46 modelos reales de marcas como Renault, Subaru o Fiat.



Las piezas que compremos para nuestros coches también serán reales.



Además de realismo no faltará la originalidad: apuestas, carreras por equipos...



EL MUNDO DEL TUNING ELEVADO A LA MÁXIMA EXPRESIÓN

→ Juiced

■ Compañía: **Acclaim** ■ Fecha: **Septiembre** ■ Tipo: **Simulador**

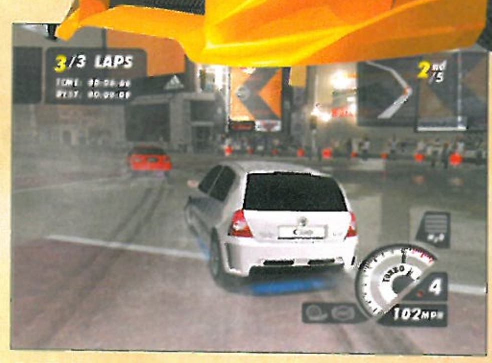
Los aficionados al tuning ya tienen un juego a su medida. Se llama *Juiced* y permitirá no sólo modificar los coches a nuestro antojo, sino también apostar y dirigir un equipo de pilotos.

El tuning será la bandera de *Juiced*, la apuesta de Acclaim dentro del género de la velocidad que también tiene una pinta excelente. En él no sólo podremos disputar emocionantes carreras y modificar a nuestro gusto los coches, sino que además podremos dirigir todo un equipo de pilotos y realizar apuestas. Así pues, deberemos formar una banda de "tuneros" y empezar a conquistar a base de victorias las 8 zonas de Angel City (con 72 circuitos en total). Los retos serán de lo más variado (carreras, pruebas de derrape, competiciones por equipos, etc.) y, a medida que las superemos, nos ganaremos el respeto de las otras bandas...

ESTA DIVERTIDA PROPUESTA se va a mantener en Internet, ya que jugando Online no sólo vamos a presumir de coche "tuneado", sino que será posible apostarlo en carreras a vida o muerte contra otros jugadores, donde podremos ganar el coche rival... o perder el nuestro con todos sus componentes nuevos. Como veis, *Juiced* garantizará emociones muy, muy fuertes.



La ciudad se dividirá en 8 áreas. Entre todas sumarán 72 circuitos.



No sólo "vacilaremos" de coche. También podremos apostarlo.



Habrá varios tipos de pruebas: de velocidad, de derrape, etc.

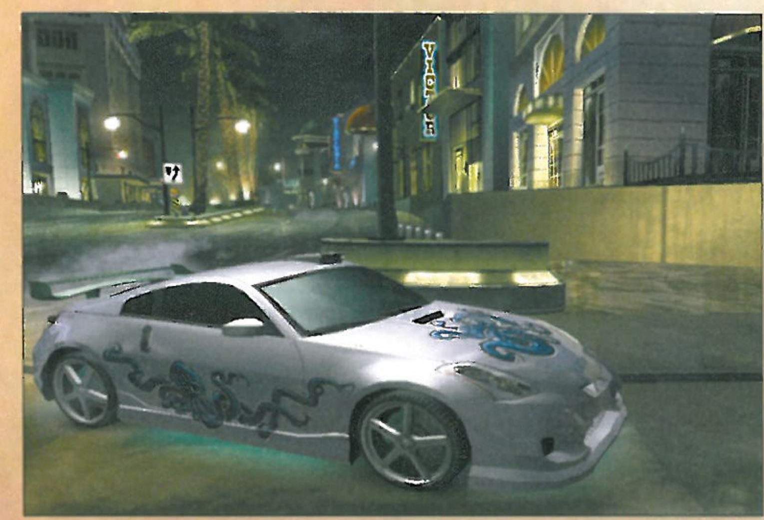
LAS CARRETERAS TENDRÁN UN NUEVO DUEÑO CUANDO CAIGA LA NOCHE...

→Need For Speed Underground 2

■ Compañía: **EA Games** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Simulador**

El mundo del tuning y las carreras nocturnas ilegales volverán a darse la mano en *NFS Underground 2*. En él recorreremos libremente 5 ciudades interconectadas por autopistas, y en cualquier rincón podremos encontrarnos un rival dispuesto a "picarse" en una furiosa carrera o a informarnos (vía SMS) sobre dónde conseguir las mejores piezas. En esta ocasión, podremos tener más de un coche y tunearlos a nuestro aire, con una lista de componentes que doblará la del primer *NFSU*.

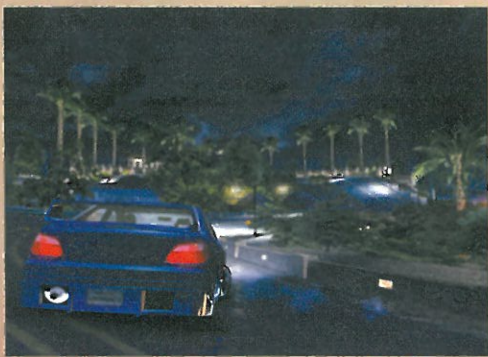
EQUIPOS DE SONIDO, LUNAS TINTADAS, alerones... hay millones de combinaciones posibles. Y lo mejor es que vamos a disfrutarlas en 8 tipos de carrera distintas (tres de ellas nuevas), además de un mejorado modo Online. Si te gusta el tuning, no le pierdas la pista.


Las piezas nuevas que le hayamos puesto al coche pueden dañarse. En las tiendas podremos repararlas.


Habrá más de 100 circuitos distintos: en arena, asfalto, gravilla...



Tendrá 32 coches reales de marcas como Toyota, Nissan o Ford.


El control será bastante más exigente que en el primer *NFSU*.

VELOCIDAD TERMINAL BAJO LUCES DE NEÓN

→Midnight Club 3

■ Compañía: **Rockstar** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Arcade**

La nueva apuesta de Rockstar seguirá el mismo esquema de su antecesor (frenéticas carreras nocturnas por la ciudad con tráfico y mucha libertad de conducción), pero incorporando novedades como un editor de carreras, coches reales (de firmas como Mercedes o Mitsubishi) o más posibilidades a la hora de modificarlos. Tendrá además un modo Online para hasta 8 jugadores.


Detroit, San Diego y Atlanta albergarán las carreras. Además de coches, habrá motos y furgonetas.

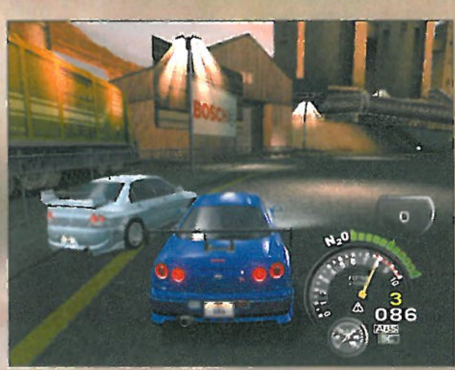


PASTA, FAMA Y COCHAZOS... ¿SE PUEDE PEDIR MÁS?

→Street Racing Syndicate

■ Compañía: **Namco** ■ Fecha: **Otoño** ■ Tipo: **Simulador**

Las carreras ilegales serán las protagonistas de este título de Namco que apostará por el realismo en la conducción. Aparte de poder pilotar 20 modelos reales y "tuneables" con piezas de 15 conocidas marcas, podremos apostar dinero en las carreras (necesario para comprar las piezas más caras) y realizar acciones tan originales como "quitarle" la novia a los rivales. Además, si durante la carrera nos descubre la policía tendremos que despistarles en frenéticas persecuciones por la ciudad.



20 coches reales, 15 fabricantes de componentes y un control bastante realista son algunas claves de este juego de carreras.



EL SIMULADOR DE VELOCIDAD MÁS DESEADO ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA

→Gran Turismo 4

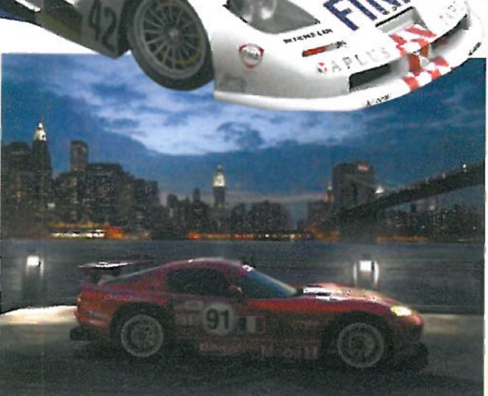
■ Compañía: **Sony** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Simulador**

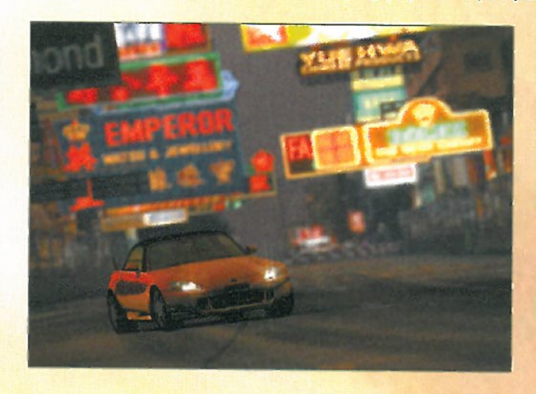
El juego de conducción más completo y realista jamás creado está ya casi en la parrilla de salida. Si nada se tuerce, en noviembre vamos a volver a sentir el placer de conducir, pilotando en este caso más de 500 modelos reales. Sobra decir que todos ellos estarán modelados al milímetro y que serán muy variados, ya que abarcarán coches que salieron al mercado entre los años 1986 y 2004. Y todo ello bajo un depurado control, que colmará las expectativas del conductor más exigente.

EN CUANTO A LOS CIRCUITOS, recientemente se ha presentado el de París, que se unirá a las pistas ya conocidas de Hong Kong, Nueva York, etc. En total se supone que habrá cerca de 100 circuitos, incluyendo los 50 trazados en sentido inverso. Tampoco nos olvidamos del Photo Mode (que convertirá nuestra PS2 en un estudio de fotografía) ni de su modo Online, que nos permitirá competir contra otros jugadores. Dos "extras" excepcionales para un juego realmente único.



Realista, largo, espectacular, completo... *Gran Turismo 4* promete ser la experiencia de conducción definitiva.







EL GRAN RIVAL DE GRAN TURISMO 4 CALIENTA MOTORES

→Enthusia Professional Racing

■ Compañía: **Konami** ■ Fecha: **2005** ■ Tipo: **Simulador**



La física y el control serán sumamente realistas.



Habrá cientos de coches reales de 40 marcas.

Los chicos de Konami están preparando un simulador que pretende competir con el mismísimo *Gran Turismo 4*. Entre sus atractivas propuestas podéis contar cientos de coches reales perfectamente modelados (como el Smart) y un control sumamente realista, en el que influirá incluso la ley de la gravedad. Además, correremos en un montón de terrenos distintos, con climatología variable. Nosotros ya lo hemos probado y os aseguramos que la cosa promete de verdad.

NUNCA HAS VISTO CARRERAS TAN MULTITUDINARIAS

→TOCA Race Driver 2

■ Compañía: **Codemasters** ■ Fecha: **Octubre** ■ Tipo: **Simulador**



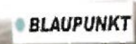


En *Toca Race Driver 2* hasta 8 jugadores podrán competir Online.

La nueva entrega de la serie *TOCA* presentará un nuevo modo Historia y alucinantes competiciones con la friolera de 21 coches en carrera. Habrá 35 potentes modelos reales repartidos en 15 categorías distintas (clásicos, rally, F1...) para competir en 33 campeonatos con un total de 52 circuitos, algunos tan famosos como Laguna Seca. Además, la versión de PS2 tendrá extras exclusivos, como el circuito de Cataluña.







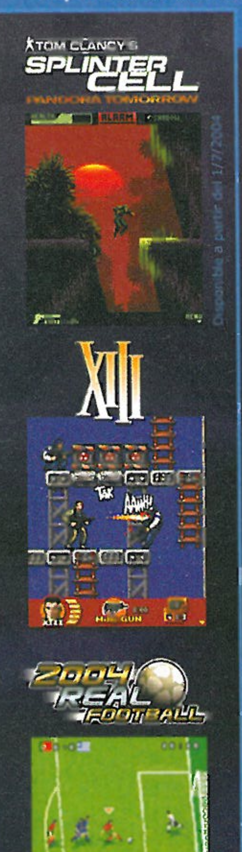




LA ÚLTIMA ESPERANZA PARA LA PAZ

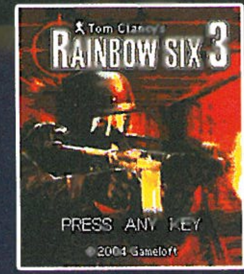
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX® 3

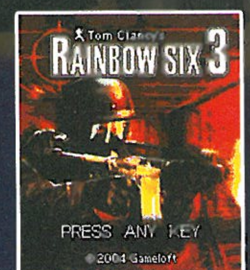
Más juegos de Gameloft disponibles en MoviStar emoción











Juego exclusivo MoviStar emoción

Galardonado como mejor juego móvil del E3 por Gamespot



Año 2007. Estados Unidos sufre la mayor crisis energética de la historia, el terrorismo amenaza a todos los países occidentales y no hay lugar seguro a donde ir. La organización secreta Rainbow formada por un equipo internacional de hombres de élite que tú diriges es el último recurso. La última esperanza para la paz.

Por fin llega la mejor acción táctica de la historia en la saga más intrigante de todos los tiempos.
En tu móvil y sólo en MoviStar emoción.

Entra en MoviStar emoción> videojuegos> novedades

LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, SÓLO CON MoviStar emoción



Publicado por:
gameloft

Telefónica
Móviles
www.movistar.com/emocion/juegos

LA TEMPORADA OFICIAL DE RALLY VUELVE MÁS COMPLETA QUE NUNCA

→ World Rally Championship 4

■ Compañía: **Sony** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Simulador**

La nueva edición del juego oficial del Campeonato del Mundo de Rally volverá más espectacular y completa que nunca. En ella encontraremos todos los pilotos, coches y rallies de la presente temporada. Estará tan actualizado que incluirá los nuevos modelos Peugeot 307 WRC y Mitsubishi Lancer WRC 04 y las nuevas pruebas de México y Japón. En total tendremos que disputar 16 rallies, con más de 100 tramos, incluyendo las etapas especiales. Eso sí, el control será tan asequible como siempre.

LA PRINCIPAL NOVEDAD es que por primera vez podremos disfrutar de contrarrelojes Online en las que podrán participar hasta 16 jugadores. Esta modalidad de juego y su excelente apartado gráfico (más fotorrealista que nunca) le convertirán sin duda en el mejor *WRC* de la serie.



WRC4 presentará un modo Offline más profundo que nunca, además de "estrenar" opciones Online.







EL "CAMPEÓN" REGRESA EN TODO SU ESPLENDOR... Y CON OPCIONES ONLINE

→ Colin McRae Rally 2005

■ Compañía: **Codemasters** ■ Fecha: **Otoño** ■ Tipo: **Simulación**





El rally más realista y apasionante volverá un año más de la mano de Colin McRae. Aparte de optimizar el control y la física de los coches, la quinta entrega de este simulador nos va a deleitar con un modo Carrera mucho más absorbente (con más de 300 retos) y un alucinante modo Online para hasta 8 jugadores, en el que competiremos en tiempo real contra los coches "fantasma" de nuestros rivales. Tendrá más de 30 coches reales (algunos no muy habituales, como el Lancia Stratos o el Mini Cooper) y un apartado técnico excepcional.



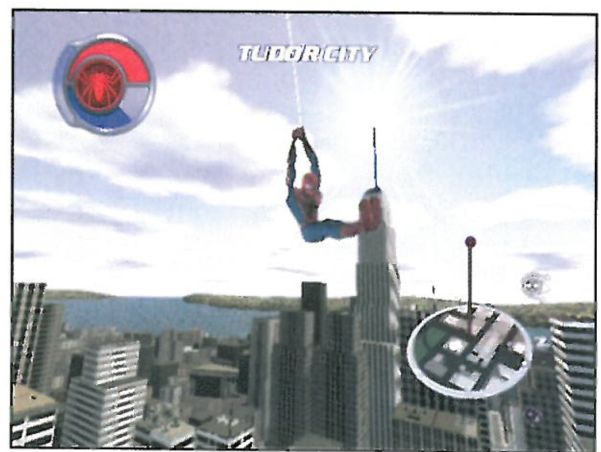
En *Colin McRae 2005* nos esperan 9 rallies en países como Japón, Suecia o, por primera vez, Alemania.

12+ Compañía **Activision** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Spider-Man 2

Métete en el traje del más asombroso superhéroe

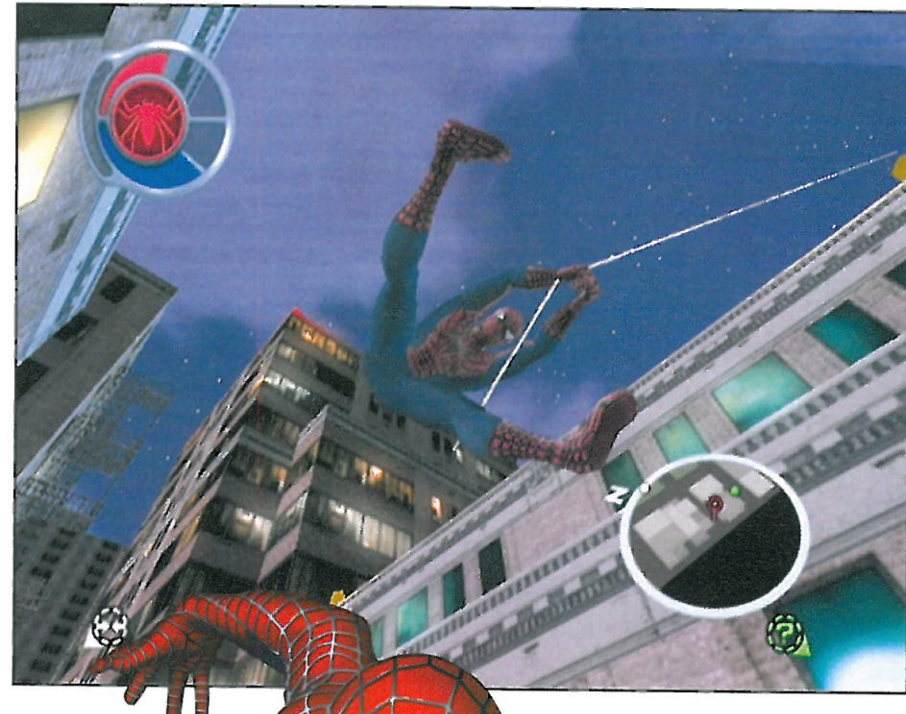
Balancearte entre rascacielos, atrapar criminales, enfrentarte a supervillanos... No te conformes con verlo en el cine: con este juego sentirás estas experiencias con más realismo que nunca.



Los balanceos entre edificios han mejorado muchísimo respeto a anteriores juegos y tenemos un control total sobre nuestros movimientos. Realmente genial.


Las capacidades de combate de Spidey también han aumentado: hay decenas de ataques y hasta podemos lanzar a los enemigos y golpearlos en el aire.

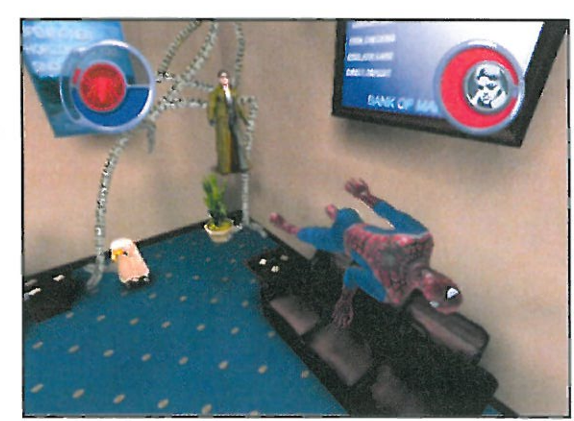

La recreación de Nueva York en tres dimensiones es enorme y muy fiel a la realidad. Los distantes horizontes son el mayor logro gráfico del juego.



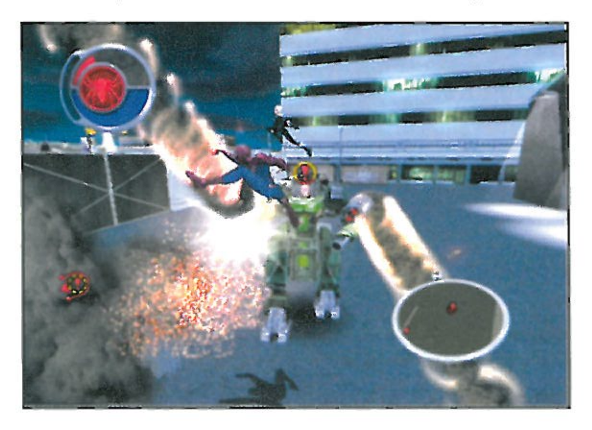
El primer juego de Spider-Man para PS2 nos dejó un buen sabor de boca con su entretenida mezcla de acción y plataformas. Pero ahora se ha quedado pequeño ante *Spider-Man 2*, una aventura de acción basada en la nueva película del superhéroe que nos permite movernos libremente por una enorme ciudad, a pie de calle y elevándonos entre sus edificios en cualquier momento.

TODO SE DESARROLLA EN NUEVA YORK, donde el malo de la película, el Doctor Octopus, y otros villanos del cómic (Misterio, Shocker y Rino), están realizando sus fechorías. El objetivo de las misiones principales es detenerlos, lo que implica balancearnos entre edificios a toda velocidad en persecuciones contrarreloj, rescatar inocentes en apuros y sobre todo librar innumerables combates cuerpo a cuerpo contra los supervillanos y sus secuaces. Pero nuestra labor como superhéroes va mucho más allá: los transeúntes de Nueva York nos piden ayuda ante todo tipo de crímenes y debemos impedir que se comentan al menos algunos de ellos para que avance la historia. Y también hay un montón de retos que podemos realizar o no, como carreras contra el crono entre los rascacielos, que garantizan que algo tan simple como darse un

Spider-Man vuelve a PS2 con una aventura de acción en la que tenemos total libertad para recorrer Nueva York usando sus asombrosos poderes.



Las misiones principales siguen el argumento de la peli y nos enfrentan al Dr. Octopus, pero también nos las vemos con otros villanos del cómic.





paseo por Nueva York sea de lo más entretenido.

Pero lo que de verdad hace divertidas todas estas tareas es que las cumplimos como sólo Spider-Man puede hacerlo, ya que sus poderes están mejor recreados que nunca. Combinando hasta tres botones, realizamos combos que mezclan patadas, puñetazos y la versátil telaraña. Y además disponemos de un sentido arácnido que nos avisa del peligro: justo antes de que nos golpeen vemos un destello sobre la cabeza de Spider-Man y, si pulsamos el botón Círculo, realizamos ágiles esquives.

Y SI EL SISTEMA DE COMBATE ha ganado en profundidad, más aún ha mejorado la capacidad de desplazamiento de Spider-Man. El balanceo entre edificios es más realista y creíble: las redes ya no cuelgan del aire, sino que cada una se adhiere a un edificio cercano. La realista física y el control total sobre nuestros movimientos hacen de estos vertiginosos desplazamientos una experiencia alucinante. Pero, a pesar lo genial que es moverse por Nueva York con estas habilidades, *Spider-Man 2* tiene un importante defecto: sus gráficos. Durante los balanceos vemos a Spider-Man muy pequeño, los personajes y coches tienen pocos polígonos y las texturas son simples. Vamos, que es poco llamativo... Pero no te dejes engañar por esto: *Spider-Man 2* es una aventura única que nos da una libertad de movimientos nunca vista y logra que nos sintamos como un auténtico héroe protector de Nueva York. Y esa experiencia no se vive todos los días...

Gracias a los poderes de Spider-Man nos movemos libremente por Nueva York para combatir el crimen.

El héroe de Nueva York

Además de las misiones principales, Spider-Man puede atender las llamadas de los peatones para detener coches robados, impedir atracos o rescatar a los pasajeros de un barco. Hay unas diez situaciones diferentes y tras acabar la aventura principal podemos seguir resolviéndolas (además de superar retos como carreras, o buscar cientos de ítems secretos). Vamos, que la duración del juego se dispara...



Los crímenes no dejan de producirse.



También hay que salvar a ciudadanos.



Y superar carreras contra el crono.



Hay cientos de ítems repartidos por NY.

El buen superhéroe mejora con el tiempo

En *Spider-Man 2*, cada objetivo logrado nos reporta Puntos de Héroe. Con ellos compramos mejoras para Spider-Man: desde una infinidad de combos a acrobacias aéreas, pasando por una mayor velocidad en los balanceos y hasta técnicas tan chulas como colgar a los malos de las farolas o atrapar a varios a la vez con la telaraña.



Las tiendas guardan decenas de mejoras por comprar.



Aprendemos virguerías como colgar a los malos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (195 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 9 **Duración** 9 **Calidad/Precio** 9

↑ El placer de disfrutar de los poderes de Spider-Man y la gran libertad de acción.

↓ Los gráficos, más bien simplones, no están a la altura de su entretenido desarrollo.

A pesar de sus gráficos discretos, esta aventura de acción emula como ningún otro juego la experiencia de ser un superhéroe.



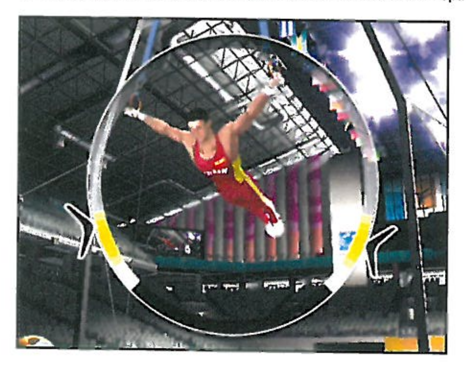
3+ Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

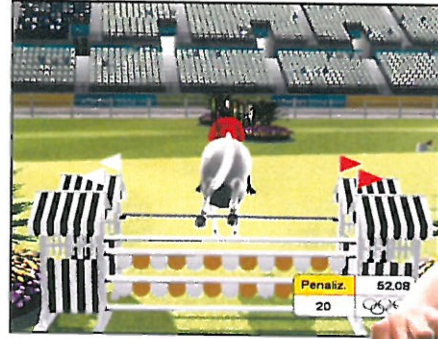
Athens 2004

Siente toda la emoción de los Juegos Olímpicos



La ambientación olímpica está garantizada gracias a su notable apartado gráfico (que incluye recintos reales) y a la incorporación de las voces de comentaristas de Televisión Española como Gregorio Parra.



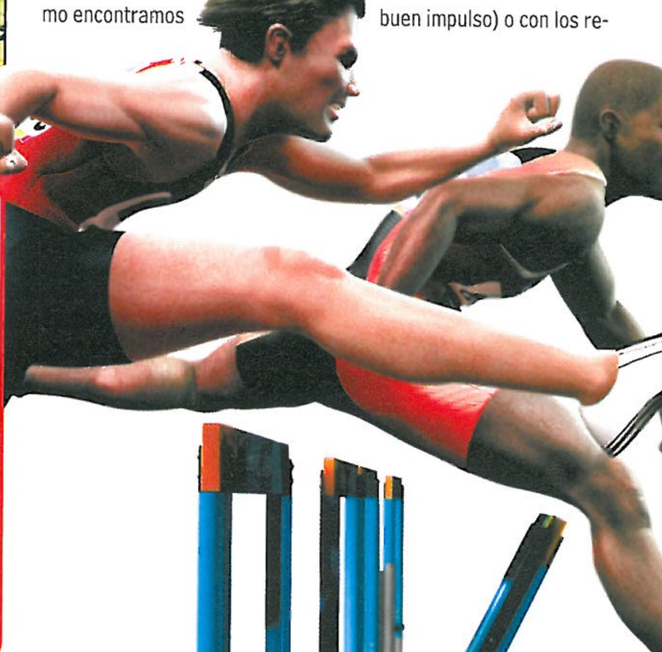


Para conseguir la medalla de oro hay que entrenar duro... pero ya no hace falta que salgas de casa. Sólo tienes que practicar mucho con el juego oficial de estas Olimpiadas de Atenas.

El evento deportivo más importante del año está a punto de empezar, pero nosotros ya podemos disfrutarlo gracias a *Athens 2004*, el juego oficial de estas Olimpiadas y exclusivo para PS2.

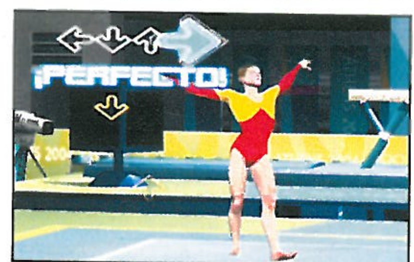
En *Athens 2004* vamos a encontrar toda la diversión de clásicos como la mítica saga *Track & Field*, pero potenciada gracias a una ambientación de fábula y a un puñado de detalles muy originales. Así, *Athens 2004* ofrece un total de 25 pruebas, encuadradas en los 7 deportes olímpicos más representativos: atletismo, natación, tiro, gimnasia, arco, halterofilia y equitación. Por poner un ejemplo, en atletismo encontramos diversas pruebas de velocidad, de salto (longitud, altura, pértiga y triple salto) y lanzamiento (peso, disco y jabalina)... y así hasta 25 especialidades.

PERO LO MEJOR ES QUE ESTA VARIEDAD de pruebas se traduce en distintos estilos de juego, que dependerán de la especialidad que estemos disputando. Por ejemplo, para correr los 100 metros lisos, basta con que "machaquemos" dos botones tan rápido como podamos. Este duro reto contrasta con la coordinación que hace falta para superar el salto de altura (pulsar los botones coincidiendo con los pasos del atleta, para luego obtener un buen impulso) o con los re-



Disfruta las Olimpiadas a tu manera

Athens 2004 permite practicar las pruebas sueltas o bien competir en una Olimpiada completa. Además, hay competiciones enfocadas sólo a un deporte (sólo atletismo, gimnasia...) y podemos editar torneos con las pruebas que queramos. La guinda la ponen el modo para hasta 4 jugadores y la opción de usar la alfombrilla de baile. Son sus bazas más entretenidas.



Si no nos apetece una Olimpiada entera, podemos optar por un decatlón o un campeonato de gimnasia.

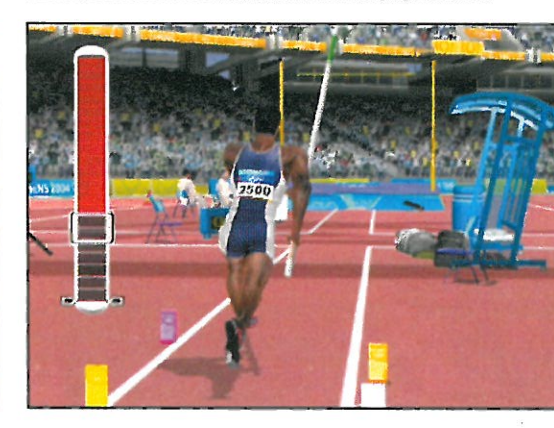


De las 25 pruebas, 10 están adaptadas a la alfombrilla de baile, tanto en dificultad como en sistema de control.

En *Athens 2004* nos esperan 25 pruebas enmarcadas en los deportes más representativos: natación, atletismo, tiro, halterofilia, gimnasia, hípica...


Cada prueba tiene sus reglas y sistema de control. Unas requieren "aporrear" botones, otras coordinación, algunas son como un juego de baile...





flejos necesarios para acertar en el tiro al plato.

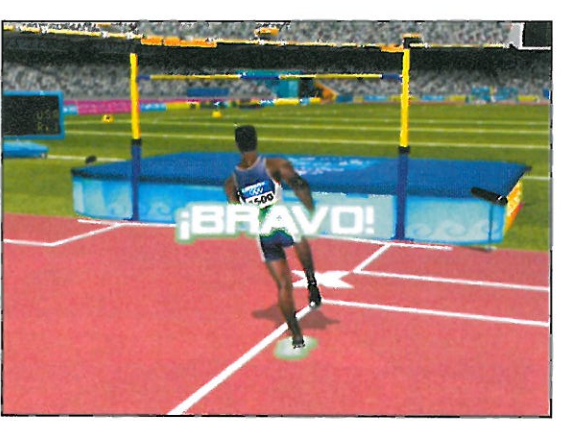
Cada prueba tiene sus reglas y para triunfar en todas debemos combinar resistencia, coordinación, fuerza y hasta una pizca de estrategia en algunos casos. Como veis, casi tanto "sacrificio" como los atletas reales, pero tranquilos, que el control es muy sencillo y responde perfectamente. Además, para disfrutar de este cóctel deportivo, podemos practicar ejercicios sueltos, participar en una Olimpiada completa o incluso organizarla con las pruebas que más nos gusten. Sobra decir que, aunque jugando en solitario engancha, resulta mucho más entretenido si nos "picamos" con otros 3 amigos. Y si tenéis una alfombra de baile podéis usarla en 10 de las 25 pruebas. Con ella la diversión (y las agujetas) están aseguradas.

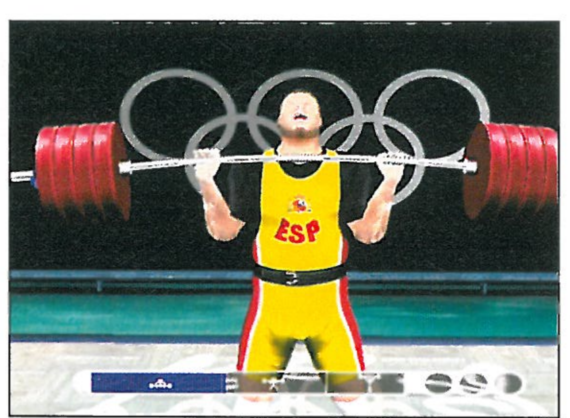


Sus 25 pruebas y la posibilidad de usar alfombra de baile aseguran la diversión, sobre todo en compañía.

PARA PLASMAR CON FIDELIDAD el "espíritu olímpico" no basta con presentar una buena lista de ejercicios variados y divertidos. La ambientación debe estar a la altura del evento y en *Athens 2004* también se ha cuidado. Detalles como la recreación de las instalaciones deportivas reales o la inclusión de las voces de los comentaristas de TVE son sólo dos muestras de ello. Eso sí, los modelos de los atletas podrían ser más "naturales" y expresivos, aunque la verdad es que la solidez del apartado gráfico en su conjunto logra ocultar estos defectillos.

En fin, que si te apetece participar en estas Olimpiadas no dejes de probar un juego que recupera la esencia de clásicos del género y que además incorpora originales opciones, como el uso de la alfombra de baile. Ideal sobre todo para jugar en compañía.

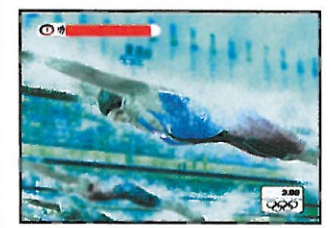

El control es muy sencillo. En ninguna prueba se usan más de 3 botones.

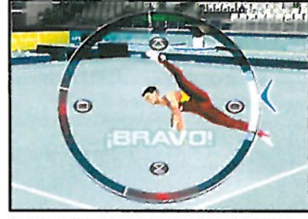

Podemos elegir entre un montón de países, pero los atletas no son reales.

En la variedad está el gusto

Athens 2004 ofrece distintos sistemas de juego según la prueba. Algunas son tan simples como pulsar un botón en el momento adecuado (tiro al plato), pero otras tienen más "miga", como el tiro con arco, en el que tendremos que tener en cuenta incluso la dirección del viento.


Para correr hay que aporrear dos botones, y se usa L1 para acciones como saltar.


La natación usa un sistema de control similar a la de las pruebas de atletismo.


La coordinación es clave en la gimnasia. Pulsa el botón en el momento adecuado.


A pesar de su simpleza, para acertar en el tiro al plato hay que tener reflejos...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (43 Kb) · ALFOMBRA · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ La variedad de pruebas y poder disfrutarlas con 3 amigos más y una alfombrilla de baile.

↓ Algunas pruebas son un tanto simples y los modelos de los atletas podrían estar mejor.

Con un notable apartado técnico, el juego oficial de las Olimpiadas de Atenas es variado y divierte sobre todo si lo jugamos en compañía.



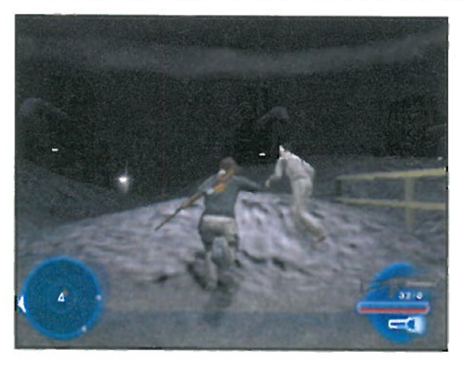
16+ Compañía **Sony** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Syphon Filter Omega Strain

Acaba con el peligro terrorista, solo o en compañía



Todas las misiones nos proponen una serie de objetivos, como proteger a otros agentes. Dependiendo de la forma en la que los cumplamos y del tiempo empleado accederemos a nuevas armas, accesorios y vestimentas para nuestro soldado.





Los terroristas amenazan de nuevo a la humanidad con el mortífero gas Syphon Filter y te toca a ti solucionar la papeleta. Pero tranquilo, que puedes solicitar ayuda de aliados vía Online...

Muchas de las sagas que arrasaron en PSone siguen saltando a PS2 y la exitosa serie de acción *Syphon Filter* no podía ser menos. *Omega Strain* es su cuarta entrega y en ella la seguridad mundial vuelve a verse comprometida por el gas letal Syphon Filter. Gabe Logan, el prota de la saga, ha decido dejar su puesto en primera línea de fuego a un soldado "sin nombre"... y sin cara.

GRACIAS A UN SIMPLE Y COMPLETO EDITOR, podemos darle el aspecto que queramos e incluso armarle a nuestro gusto antes de cada nivel. Una vez creado el personaje, nos veremos envueltos en diferentes misiones (rescatar rehenes, demoler instalaciones...) que se desarrollan en unos escenarios enormes. En todos ellos existen objetivos principales y secundarios, que varían dependiendo de nuestro acierto al completarlos, así como multitud de caminos y rutas. Estos dos aspectos combinados ofrecen un desarrollo distinto a lo visto anteriormente en la saga, mucho más abierto y variado, en el que podemos trazar la estrategia de combate que nos resulte más ventajosa. Sea cual sea el camino elegido, lo que no faltan son los frenéticos tiroteos con decenas de enemigos,

Tres amigos y tú contra el terrorismo

Uno de los mayores aciertos del juego es la la inclusión del modo Online, en el que jugamos de forma cooperativa con tres jugadores en algunos escenarios del juego. Mediante el uso del headset podemos planificar los ataques, decidir cómo repartir los objetivos entre los jugadores y, cómo no, pasar un buen rato charlando con ellos.



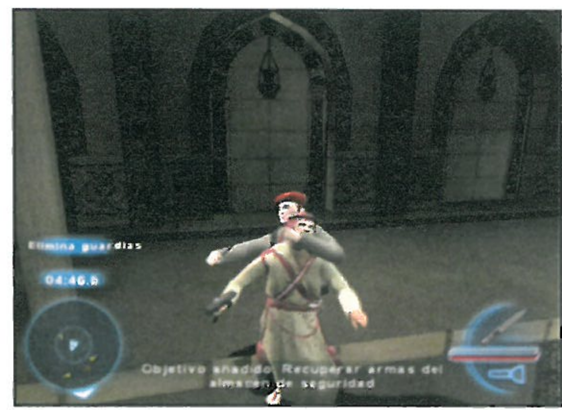
Podemos diferenciar a nuestro soldado con las armas y "ropitas" que conseguimos en el modo individual.



Con la ayuda de otros soldados acabamos antes con los enemigos o podemos acceder a lugares elevados.



La serie *Syphon Filter* se estrena en PS2 manteniendo sus señas de identidad: acción sin descanso e intensos tiroteos con cientos de terroristas.



En algunas misiones tenemos que hacer uso de nuestras habilidades de sigilo para pasar desapercibidos y no disparar las alarmas enemigas.







que nos pondrán las cosas difíciles gracias a una trabajada I.A., que les permite cubrirse de nuestros disparos o tendernos emboscadas. Pero no hay de qué preocuparse, ya que contamos con más de 100 armas distintas para dar cuenta de tan astutos enemigos, a los que desgraciadamente sólo les podemos reprochar que resultan muy poco variados. Para compensar, no estaría de más destacar la inclusión de pequeños toques de infiltración, que aportan una interesante variedad al desarrollo.

Todas estas virtudes permanecen intactas intactas en el divertido modo Online, donde podemos jugar cooperativamente con tres amigos en 9 escenarios del juego. Además, podemos utilizar un headset para hablar con nuestros "compis" de equipo, un detalle que permite elaborar todo tipo de estrategias... y echar unas risas.

Esta modalidad de juego es, sin duda alguna, lo más

Omega Strain concentra todo su atractivo en los abundantes tiroteos y su divertido modo de juego Online.

original y recomendable de *SFOS*, ya que jugando en solitario su desarrollo puede llegar a hacerse algo monótono y repetitivo.

ENTRANDO EN ASPECTOS TÉCNICOS, *SFOS* no logra la solidez vista en otros títulos recientes, aunque consigue mantener el tipo con dignidad gracias a unos gráficos decentes y una banda sonora acertada, todo lo contrario que el control, que peca de ser algo duro cuando exige actuar con con rapidez. Con todos estos pros y contras en la balanza, *SFOS* no pasa de ser un juego entretenido en solitario, pero que divierte a lo grande en su vertiente Online.

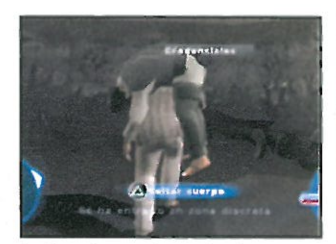


En cualquier momento podemos cambiar a una vista subjetiva más precisa.

En determinadas zonas, soldados aliados nos ayudan a eliminar enemigos.

Un auténtico "profesional"

Nuestro personaje es un espía curtido y tiene un gran número de habilidades y conocimientos para salir indemne de cualquier situación peligrosa. Escalar muros, el uso de disfraces para pasar desapercibido o una gran puntería como francotirador, son de gran ayuda si queremos cumplir con éxito las misiones.



Ocultar a los enemigos evita alarmas.



Las posiciones elevadas requieren escalar.



Disfrázate para no ser identificado.



El rifle de precisión te sacará de apuros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (63 Kb) · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su trepidante enfoque de la acción y, una y mil veces, su interesante modo Online.

↓ El control y las animaciones podían estar mejor... y los enemigos son poco variados.

Encantará a los fanáticos de la acción sin descanso, aunque sólo se disfruta plenamente con otros tres jugadores en su modo Online.



3+ Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Formula One 04

Corre de tú a tú contra a la élite de la velocidad

Con la pasión por la Fórmula 1 que ha desatado Fernando Alonso más viva que nunca, llega a PS2 un completísimo simulador con el que novatos y expertos disfrutarán emulando a su ídolo.

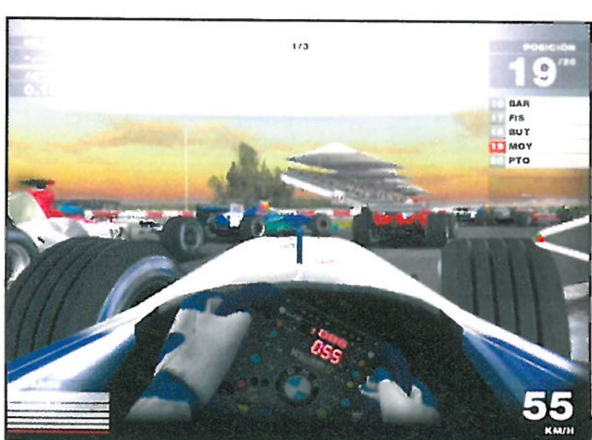


Los apartados técnicos superan con creces a los de *FO2003*, con circuitos más detallados, nuevos efectos gráficos y una impresionante sensación de velocidad.





En el modo simulación podemos configurar la dificultad de las carreras, variando la I.A. de los rivales o desactivando las reglas de la FIA o los daños en los coches.



En las carreras arcade vale casi todo, aunque si golpeamos en exceso nuestro coche acabaremos fuera de carrera.

Tras el enorme éxito de *Formula One 2003*, la expectación generada por la edición 2004 del único simulador de F1 con licencia oficial de la FIA era enorme. Y Sony, lejos de limitarse a actualizar coches y pilotos, ha hecho los deberes y ha culminado un juego que supera en opciones, realismo y calidad técnica a su predecesor.

LA EDICIÓN 2004 DE *FORMULA ONE* incluye los 18 circuitos, 20 pilotos y 10 escuderías del actual mundial de F1. Y, como en la edición anterior, su intención es satisfacer a todos los públicos: desde aquellos que buscan velocidad sin complicaciones con todo el "glamour" de la Fórmula 1 hasta los fanáticos de la simulación realista. Por ello incluye dos modos de juego básicos: Arcade y Simulación. En el primero disfrutamos de carreras a tres vueltas en las que empezamos en el último puesto de la parrilla, pero como los rivales son más lentos que nosotros y no hay reglas de la FIA, el único requisito para remontar es aprendernos las partes más difíciles de los circuitos.

Por su parte, el modo Simulación permite configurar a nuestro gusto el realismo de la carreras: desde su duración a la inclusión de las reglas de la FIA, pasando por la I.A. de los pilotos o los daños y averías en las colisiones. También podemos modificar una gran cantidad de variables mecánicas de nuestro coche. Y además se recrea a la perfección el Mundial de Fórmula 1, desde las rondas de entrenamiento hasta carreras en las que las estrategias de equipo y un pilotaje técnico y cuidadoso son



Formula One 04 recrea perfectamente el actual mundial de Fórmula 1, con escuderías y pilotos reales y una genial reproducción de circuitos y coches.



Sus dos estilos de juego, Arcade y Simulación, ofrecen suficientes alicientes como para encandilar por igual a jugadores novatos y expertos pilotos.



necesarios para conseguir buenos resultados.

Podéis pensar que estos dos estilos de juego ya estaban en la edición anterior, pero es que las mejoras comienzan en la conducción. Los bólidos se desestabilizan con más realismo en las frenadas o giros bruscos y tienen una dirección más sensible que repercute en un control más preciso. Eso sí, se mantiene una concesión para facilitar el pilotaje: los monoplazas siguen girando con facilidad mientras frenan. Por lo demás estamos antes un simulador que convencerá a los puristas.

TÉCNICAMENTE, LAS MEJORAS también son considerables. Sin perjudicar ni un ápice la genial sensación de velocidad, nos encontramos con circuitos mucho más detallados y la inclusión de toques gráficos muy atractivos, como las manchas en la visera del casco en la vista subjetiva o las gotas de lluvia que mojan la cámara. También el diseño de los monoplazas es muy bueno, aunque podrían mejorarse detalles como los reflejos en tiempo real sobre las carrocerías. Y en el apartado sonoro se han incluido comunicaciones con los mecánicos de boxes, muy útiles durante la carrera. La guinda la pone un nuevo y espectacular modo Trayectoria, que nos permite emular con detalle la carrera de un piloto. Con todas estas nuevas opciones y el "lavado de cara" técnico, Sony ha completado un simulador sensacional, que nos trae a PS2 todo el encanto y la emoción de la Fórmula 1 real. Un juego imprescindible si te gusta este espectacular deporte, aunque también tengas la edición anterior.

Por calidad técnica, opciones y control, Formula One 04 supera con creces a la edición del año pasado.

La forja de una leyenda

En el modo Trayectoria emulamos la ascensión de un piloto. Comenzamos como probador de escuderías pequeñas y, en función de nuestros resultados, damos el salto a la competición y a escuderías más potentes.



En un primer momento hay que destacar en las sesiones de nuevos pilotos.



Pronto recibimos ofertas de escuderías como Minardi, que podemos o no aceptar.



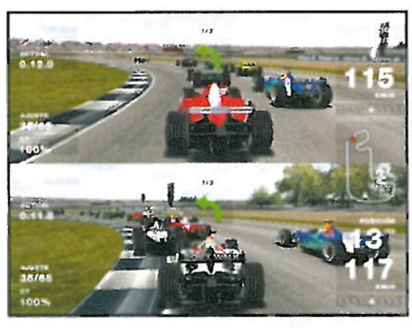
Pasaremos a ser piloto probador, pero si destacamos pasaremos a segundo piloto.



Si triunfamos en las carreras, hasta podemos acabar fichando por Ferrari.

Duelo de pilotos

Formula One 04 incluye carreras para dos jugadores a pantalla partida y competiciones para cuatro jugadores alternativamente. Y, si disponemos del adaptador Ethernet, podemos bajarnos de Internet los tiempos de otros jugadores (representados en pista por un coche fantasma), o colgar los nuestros... si son buenos, claro.



El modo para dos jugadores sigue reducido a carreras sueltas, no permite jugar un mundial completo.



Conectándonos a Internet, podemos bajar los tiempos de otros corredores y competir con su fantasma.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (646 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · RATÓN

Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 9 Duración 9 Calidad/Precio 9

↑ Reproduce punto por punto y con una gran calidad técnica el Mundial de F1 real.

↓ Su conducción sigue sin ser 100% realista, aunque ha mejorado respecto al año pasado.

Con gráficos sobresalientes, nuevos modos de juego y una dificultad adaptable a cada jugador, éste es el simulador de F1 más completo.



12+ Compañía **EA Games** | Género **Plataformas/Acción** | Precio **62,95 € (10.474 ptas.)**

Catwoman

Una gatita peligrosa con muchas ganas de jugar...

Agilidad sobrehumana, un increíble dominio del látigo y muchas ganas de justicia son las armas de Catwoman, una superheroína que llega dispuesta a seducirte tanto en el cine como en PS2.



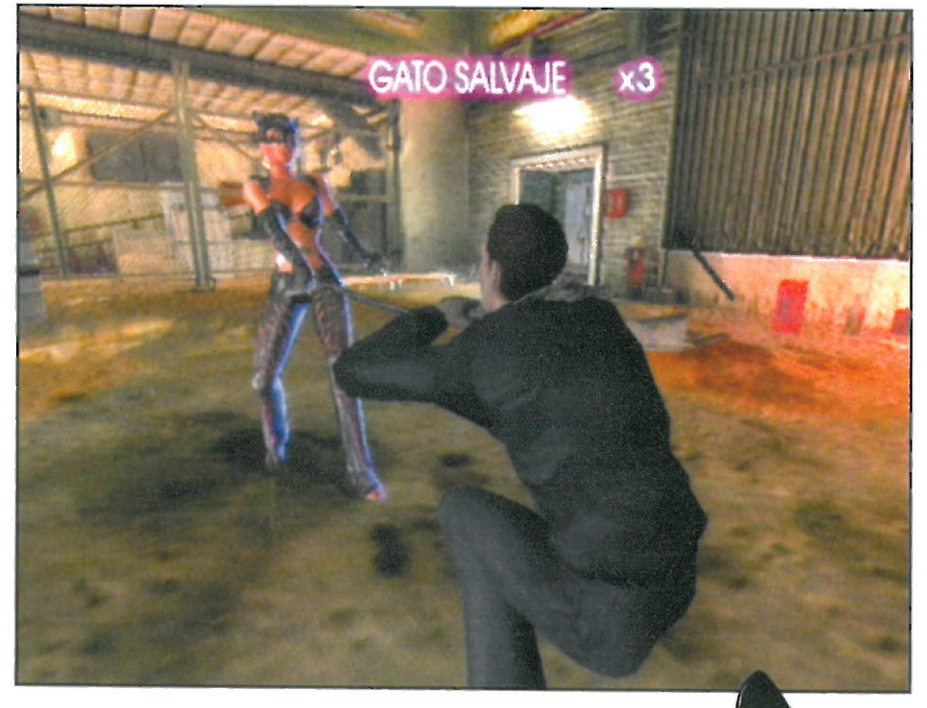
Para afrontar los momentos de acción podemos realizar un montón de combos y usar el látigo. Además, según avancemos podemos comprar nuevos movimientos.



El control es, cuando menos, atípico. Ya sea para usar el látigo o para encadenar los imparables combos de golpes, usaremos siempre el stick derecho.



Avanzar por los niveles (que suelen presentar varias alturas y un diseño endiablado) sí es un reto. Menos mal que contamos con la agilidad de la gata y su visión "felina".



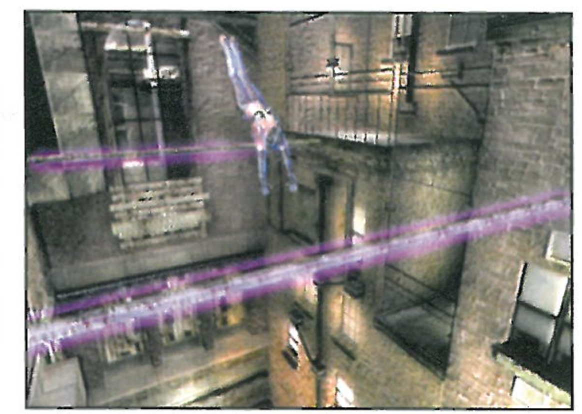
Patience Phillips es una mujer normal que trabaja para la empresa de cosméticos Hedare Beauty. Su monótona vida dará un vuelco cuando, sin querer, descubre un terrible secreto relacionado con esta multinacional. Para encubrirlo, sus jefes deciden "liquidarla" y parece que lo consiguen... ¿o no? Un misterioso gato salva su vida en el último momento y, de paso, le otorga superpoderes: fuerza, agilidad y sentidos "felinos". Ahora es Catwoman, una superheroína desatada que no parará hasta descubrir la verdad sobre Hedare Beauty y vengarse de sus antiguos jefes.

Éste es el argumento de *Catwoman*, un juego basado en la película del mismo nombre y que nos pondrá en la piel (y en las uñas) de la sensual superheroína de DC Comics.

DE NUESTRA DULCE VENGANZA nos separan 12 niveles en los que vamos a tener que usar todas las habilidades "felinas" de Catwoman, tanto las de agilidad como las de combate. Para los momentos



Catwoman es una mezcla de plataformas y acción en la que nos enfrentamos a una peligrosa corporación usando los poderes "felinos" de su protagonista.



En el juego abundan las plataformas. En ellas, Catwoman hace gala de una agilidad sin igual: balanceos con el látigo, volteretas, saltos imposibles...





de acción contamos con un montón de combos de ataque, además de poder usar el látigo. Con este arma podemos atrapar enemigos, desarmarles e incluso arrojarles objetos del escenario. Eso sí, Catwoman en el fondo es "buena", por lo que nunca eliminará a los malos. Tenemos que esperar a que huyan tras una buena "tunda" o usar elementos del escenario para librarnos de ellos (ventanas, cubos de basura, etc.). Este detalle, curioso de primeras, acaba cansando al alargar innecesariamente los combates. Además, estas peleas no ofrecen ningún reto, ya que basta con mover "como locos" el stick derecho del Dual Shock mientras pulsamos R1 para encadenar una serie de golpes imparables. Tanto, que los combates terminan resultando aburridos por lo sencillotes que resultan.

LOS ABUNDANTES SALTOS, en cambio, sí presentan dificultades. Y no es que el control sea malo, al contrario. El problema es que apenas podemos mover la cámara a nuestro alrededor, lo que nos obligará muchas veces casi a adivinar el próximo salto. Eso sí, podremos recurrir a la vista subjetiva para examinar el entorno, aunque es incómodo en mitad de una sucesión de saltos. La realidad es que nos daremos más de un "piñazo" por culpa de las cámaras, con la desesperación que eso conlleva. Menos mal que tenemos 9 vidas... Además, si obviamos el problema de las cámaras, el resto de los aspectos técnicos del juego funcionan bien, destacando el modelo de Catwoman y sus felinas animaciones.

En fin, que estamos ante un juego para fans de la película y/o de la superheroína. Para el resto hay opciones mejores.

Catwoman es un sencillo cóctel de plataformas y acción que basa su atractivo en su sensual protagonista.

Armas de mujer... gato

Los poderes de Catwoman son variados: trepar, balancearse con su látigo, dar todo tipo de volteretas para alcanzar lugares imposibles, realizar combos imparables... Dominarlos es la clave para triunfar en el juego.



Dependiendo de la superficie, Catwoman puede trepar más o menos tiempo.



Con la visión "felina", podremos detectar enemigos y descubrir el camino a seguir.



Con el stick derecho realizaremos golpes imparables para los pobres guardias...



Para librarnos de ellos hay que lograr que huyan o encerrarles en lugares como éste.

Fiel a la película

Catwoman sigue el guión de la película. Además, en él veremos un buen modelo de Halle Berry (la protagonista del film) y de otros miembros del reparto, como Sharon Stone. Eso sí, se podría haber aprovechado mejor la licencia de la película, incluyendo por ejemplo algunas secuencias de la misma.



Al inicio del juego descubrimos cómo la tímida Patience Phillips se convierte en la provocadora Catwoman.



La pelea entre Catwoman (Halle Berry) y Laurel Hedare (Sharon Stone) es muy sensual. ¿Será igual en el cine?

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (242 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Todo lo que rodea a la protagonista: sus habilidades, su apariencia, sus animaciones...

↓ Las peleas son muy sencillotas y la cámara nos dejará "vendidos" en más de un salto.

Una buena adaptación del film que, mezclando plataformas y acción, ofrece un desarrollo entretenido pero sin emocionar. Para fans de la gatita.



12+ Compañía **Empire** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Mashed

Cuatro en la carretera

Si suspiras por organizar partidas multitudinarias, ¿qué te parece un juego de velocidad para 4 jugadores que viene acompañado de un Multitap y un mando?


Mashed ofrece partidas para 4 jugadores en las que todo está permitido para acabar con los rivales.

Pocas cosas resultan tan divertidas como una reunión de amigos alrededor de una PS2... siempre que tengamos el juego adecuado, claro. Este es el caso de *Mashed*, un nuevo arcade de velocidad que, aunque puede jugarse en solitario, está pensado para ofrecer inolvidables partidas para cuatro jugadores simultáneos. Y para potenciar esta faceta, el juego se vende conjunta e inseparablemente con un Multitap y un mando al precio de una novedad normal.

En *Mashed*, los deportivos y turismos que conducimos aparecen "pequeñitos" en pantalla, ya que una cámara elevada nos muestra una amplia vista del circuito y los cuatro coches. En las partidas multijugador el objetivo es dejar atrás a los rivales para eliminarlos "sacándolos" de la pantalla. Una tarea en la que nos ayudan ítems como misiles o barriles de aceite y nuestra picardía para hacer chocar o tirar por precipicios...

ESTE PLANTEAMIENTO TAN ARCADE SE PLASMA en un control muy sencillo y preciso. Además, los 13 circuitos, que destacan por su variedad y buen diseño, contribuyen a que el ritmo de juego sea endiablado y los piques entre los jugadores constantes. Eso sí, a pesar de lo divertido que resulta, los gráficos de *Mashed* son mejorables, con modelos de los coches y escenarios sencillísimos, a años luz de los mejores arcades de coches para PS2. Pero valorando en su conjunto el "pack" (el Multitap y el mando), *Mashed* es una magnífica oportunidad para descubrir lo divertido que puede llegar a ser jugar en compañía.



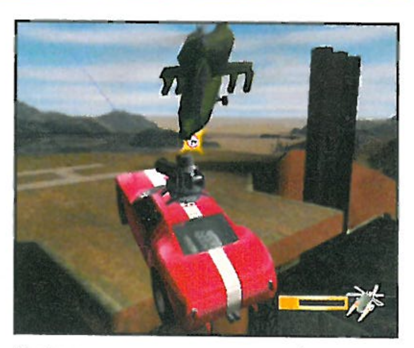



El buen diseño y las diferentes características de cada circuito contribuyen muchísimo a la diversión.

A solas con *Mashed*

En el modo para un jugador afrontamos carreras normales, desafíos con la mecánica de las partidas multijugador y hasta persecuciones y combates con helicópteros (a los que atacamos con el armamento de los ítems). Superar estos retos nos permite ir desbloqueando circuitos y vehículos para las partidas multijugador.


En algunos retos, la cámara adopta una perspectiva trasera como la de cualquier juego de velocidad.


Tendremos que ganar carreras, perseguir a otros coches y hasta combatir con helicópteros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (257 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

Gráficos 6 · Sonido 7 · Diversión 8
Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Lo divertido que es y el ajustado precio del "pack", que incluye un Multitap y un mando.

↓ Aunque no afecta a la jugabilidad, sus gráficos no están a la altura del potencial de PS2.

Velocidad y diversión multijugador en estado puro y a un precio excelente... Es tan divertido que te olvidarás de sus "pobres" gráficos.


8

16 | Compañía **Acclaim** | Género **Acción** | Precio **59.95 € (9.975 ptas.)**

Combat Elite. WWII Paratroopers

Conviértete en un héroe de la Segunda Guerra Mundial

¿Tienes el valor suficiente para enfrentarte tú solo al ejército nazi? Si te flaquean las piernas siempre puedes "enrolar" a un amigo para que te eche un cable...





Los intensos combates de la II Guerra Mundial siguen probando fortuna en distintos géneros, esta vez en un juego de acción en tercera persona con perspectiva aérea. Así, *Paratroopers* nos pone en la piel de un soldado americano que debe cumplir todo tipo de misiones, como desactivar bombas, eliminar objetivos enemigos...



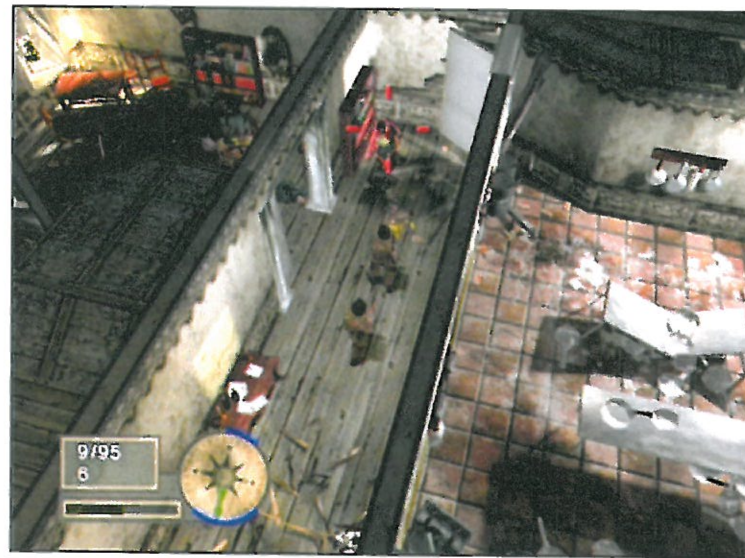
EN EL CAMPO DE BATALLA nos aguardan cientos de soldados nazis muy inteligentes, a los que tendremos que abatir haciendo uso de un amplio arsenal real y utilizando en nuestro favor algunos elementos del escenario, ya sea para parapetarnos de los disparos enemigos o para conseguir una posición de disparo ventajosa. No obstante, y pese a las pinceladas de infiltración de algunas misiones, en el fondo se trata de un juego de acción pura y dura que resulta mucho más divertido jugando con un amigo.

Este desarrollo, que viene a ser una copia de *Baldur's Gate*, está acompañado por unos buenos apartados gráfico y sonoro, en el que destaca, por encima de todo, la música.

Por desgracia no todo son alabanzas, ya que su mayor defecto es la mala gestión de la cámara: a menudo los soldados quedan fuera de nuestra vista y no sabemos de dónde vienen los tiros. Aún así, este fallo no empaña su capacidad para divertir jugando con un amigo.



Por hacer un símil rápido, *Paratroopers* sigue el estilo de juego de títulos como los dos *Baldur's Gate Dark Alliance*, pero ambientado en la II Guerra Mundial, con armas de fuego y enemigos "humanos".



Casi todos los tiroteos tienen lugar en bosques o ciudades devastadas, donde tendremos que derrotar al ejército alemán solos o en compañía de un amigo (sin duda, el aspecto más divertido del juego).

¡Rol en la Guerra!

Como en la saga *Baldur's Gate*, a medida que superamos las misiones o ciertas situaciones obtenemos una serie de puntos de experiencia en combate, que podemos canjear por un amplio abanico de habilidades, como por ejemplo, mejor puntería con el rifle. Todas estas habilidades harán que nuestro progreso sea más sencillo.



Si cumplimos ciertos objetivos y superamos las misiones, conseguiremos punto de experiencia...



... que son imprescindibles para mejorar la habilidad de nuestro soldado como las armas, su salud, etc.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (169 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 7 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 7

↑ La mezcla de acción pura y dura (de corte clásico) con los ligeros toques de estrategia.

↓ La jugabilidad se ve mermada por los serios problemas con la cámara de juego.

Un nuevo y entretenido enfoque para los juegos de acción bélica, ideal sobre todo para los que busquen diversión en compañía.



REVISTA OFICIAL Nintendo Acción PRESENTA...

GUÍA MAESTRA PARA POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO



MANUAL DE ESTRATEGIA DE RUBÍ Y ZAFIRO CON:



- **132 páginas** con las claves, pistas y estrategias para ser el mejor entrenador.
- Todos los **mapas** de ciudades, rutas y pueblos del juego al detalle.
- **Trucos y secretos** que nadie ha descubierto aún.
- **Claves** para **vencer** a todos los líderes y al Alto Mando.
- **Guía de avance:** te guiamos por Hoenn paso a paso.

¡¡TE ENSEÑARÁ A SER EL MEJOR ENTRENADOR DE RUBÍ Y ZAFIRO!!

¡¡YA A LA VENTA!! ¡¡CORRE A POR ELLA!!

3+ Compañía **SCI** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Richard Burns Rally

Una durísima prueba contra el cronómetro

Si te apasiona el rally y no te "arrugas" ante los retos más exigentes, atrévete con *Richard Burns Rally*. En él sólo los pilotos más expertos alcanzarán la victoria...

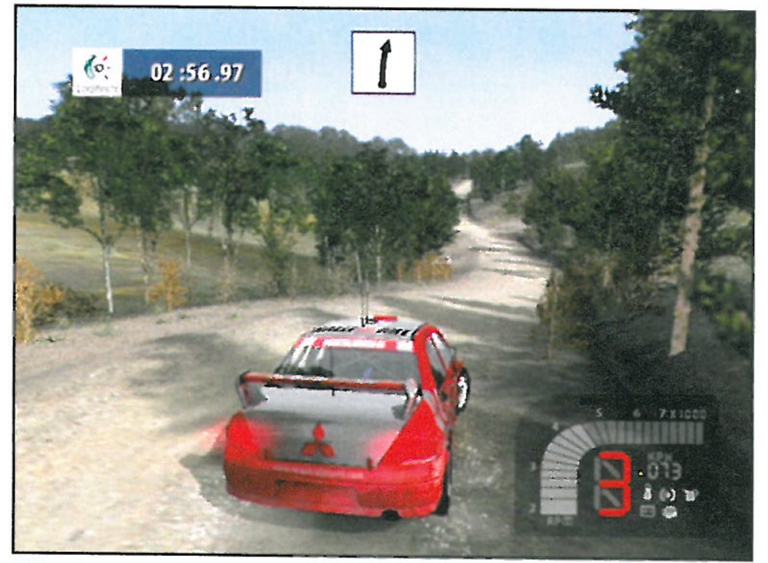




La compañía SCI nos sorprende con un simulador de rally que busca el realismo tanto en la conducción como en la parcela visual. En *Richard Burns Rally* competimos contra el cronómetro al volante de uno de los siete modelos reales disponibles: Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer, etc. De la victoria nos separan 6 enormes rallies, con hasta 7 etapas en cada uno, aunque también podemos disfrutarlos sueltos, competir contra el mismísimo Richard Burns o aprender todos los secretos de la conducción en la Escuela de Rally.

A la hora de conducir descubrimos que, como en todo buen simulador, el control es exigente y aunque los coches responden bien a nuestras órdenes, "pesan" poco. Por ello el más mínimo error puede hacernos volcar, haciéndonos perder unos segundos preciosos y "arruinando" la etapa...

EL APARTADO GRÁFICO, por su parte, cumple con creces. Aunque el modelado de los vehículos es mejorable, gozan de buenos reflejos y sus deformaciones al chocar son correctas. Y los tramos están muy bien construidos, alcanzando algunos un nivel de detalle más que aceptable. En fin que *RBR* es, pese a su considerable dificultad, una buena opción dentro de este género, aunque por debajo de los *WRC* y de la serie *Colin McRae*.



Richard Burns Rally es un simulador con un atractivo apartado visual. Los coches (todos ellos reales) lucen un correcto modelado y la recreación de los distintos entornos (nieve, bosque...) está lograda.



Como en todo simulador, el control es exigente. El problema es que los coches tienen una tendencia a volcar a la mínima un tanto exagerada, lo que aumenta la dificultad de ganar en los distintos tramos.

Escuela de pilotos

Dado el exigente control de los coches y que un mínimo choque puede hacernos perder la etapa, en *RBR* hay que realizar una conducción casi perfecta. Para aprender a pilotar sin fallos está la Escuela de Rally. Tras superar sus 17 pruebas, nos habremos acostumbrado al control y seguro que tenemos muchas más posibilidades de ganar.



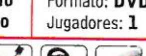
En las 17 pruebas se tocan todos los aspectos de la conducción de rally: derrapajes, frenadas, etc.



Cuando superemos todas las pruebas, el control no tendrá secretos para nosotros. Aun así, *RBR* es difícil.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**



DUAL SHOCK 2 · M. CARD (195 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Pretende ser realista en lo visual y a la hora de conducir y lo consigue en líneas generales.

↓ El poco peso de los coches y su tendencia a volcar puede desanimar a los pilotos novatos.

Un simulador de rally realista y técnicamente sólido. Es una buena opción, pero dada su dificultad lo disfrutarán más los pilotos expertos. **7**

Compañía **EA Games** | Género **Acción** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Samurai Warriors

El destino de Japón en tu espada




Los seguidores de la popular saga *Dynasty Warriors* están de enhorabuena, ya que sus creadores han mantenido el mismo espíritu en su nuevo beat'em up, ambientado en el Japón Feudal. En esta ocasión podemos elegir a nuestro guerrero entre 15 personajes, como un ninja o un samurái, sin contar los que podemos crear nosotros, para acto seguido enfrentarnos cuerpo a cuerpo con cientos de soldados en enormes escenarios. La acción está asegurada en sus múltiples modos de juego (Historia, Challenge...), que se disfrutan desde el primer momento gracias a su sencillo control, con el que podemos hacer todo tipo de ataques y técnicas especiales. Y aunque jugar en solitario es divertido, *Samurai Warriors* resulta más divertido en su modo para dos jugadores a pantalla partida, aunque eso sí, la "niebla" afea un poco el resultado final. Este defecto contrasta con el buen acabado general: gran cantidad de enemigos en pantalla, escenarios más trabajados y sin niebla en el modo para un jugador...
Si te gusta la acción directa, estás ante una excelente opción.



Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (309 Kb) • Dual Shock 2

Un título ideal para los amantes de la acción, tanto por sus trepidantes combates como por las múltiples opciones de juego y duración. **8**



Samurai Warriors es un frenético beat´em up en el que nos enfrentamos a centenares de enemigos.



En el modo Historia debemos superar misiones con pequeños objetivos y aprendemos nuevos ataques.

Compañía **Capcom** | Género **Velocidad** | Precio **44,95 € (7.495 ptas.)**

Riding Spirits 2



El control y su dificultad son el mayor reto para disfrutar de sus más de 300 motos distintas.



La secuela del que aspira a ser el *Gran Turismo* de los juegos de motos incluye 330 motos reales de marcas japonesas y europeas y de cilindradas entre 250 y más de 1000 cc. Presenta multitud de competiciones, en las que podemos ganar dinero para comprar nuevas motos o mejorar su mecánica, pero por desgracia, su apartado gráfico es muy simple y el control un tanto duro. Todo esto da al traste con muchas de sus posibilidades, aunque sus infinitas opciones guardan muchas horas de entretenimiento para los "moteros" que tengan paciencia.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (92 Kb) • Dual Shock 2

Un simulador lleno de posibilidades, pero que no consigue resultar brillante por culpa de su duro control y sus mejorables gráficos. **7**

Compañía **TDK** | Género **Acción** | Precio **54,95 € (9.140 ptas.)**

Conan

Lo mejor de *Conan* es la ambientación, muy fiel al personaje. Pero los gráficos... no acompañan.



La aldea de Conan ha sido devastada y el bárbaro no parará hasta vengarse. Con él recorreremos todo el mundo Hyborio, acabando con los malvados guerreros y hechiceros que encontremos bajo una ambientación muy fiel al personaje. Además, podremos coger todo tipo de armas y aprender nuevos combos, lo que hace que las peleas sean entretenidas. Es una pena que el control sea algo tosco y que gráficamente sea bastante pobre, porque el juego tiene detalles que encantarán a los fans de este personaje, que son los que sin duda más disfrutarán con *Conan*.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (342 Kb) • Dual Shock 2

Si perdonas sus defectos técnicos, encontrarás una aventura de acción divertida y fiel al personaje. Si eres fan de Conan, dale una oportunidad. **6**

3+ Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Pro Evolution Soccer 3

Fútbol "galáctico" a un precio nada astronómico

Ya puedes conseguir el simulador de fútbol más realista y emocionante del mercado a un precio sencillamente irresistible. ¿Te lo vas a perder?

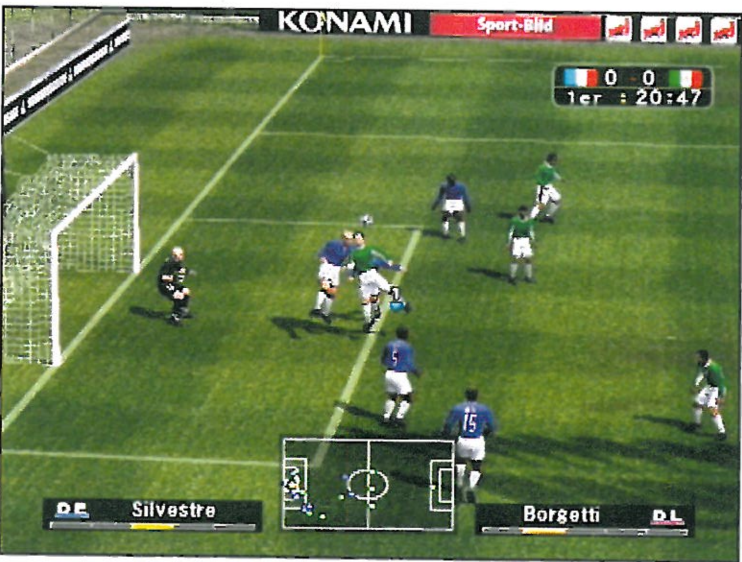




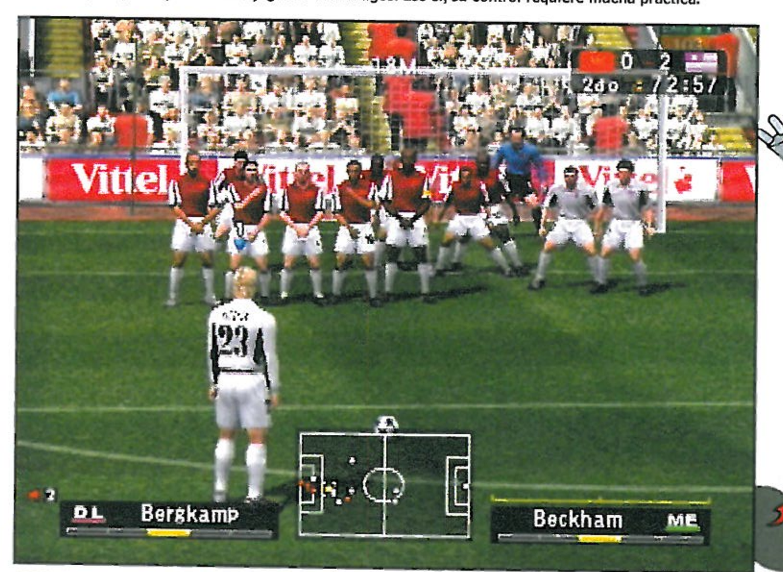
La tercera entrega de la serie *Pro Evolution Soccer* ofrece los partidos de fútbol más intensos, realistas y emocionantes de todo el catálogo. Y lo consigue a base de explotar una vez más su mejor baza: su alucinante sistema de juego. Con él podemos hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra con la pelota en los pies. Eso sí, llegar a dominarlo no es sencillo, pero os aseguramos que merece la pena el tiempo y el esfuerzo. Si a este excelente sistema de control le sumamos algunas de las novedades de esta entrega, como la aplicación de la ley de la ventaja, descubriremos que *PES3* es la experiencia de juego que más se acerca al fútbol tal y como es.

TANTA FIDELIDAD A LA HORA DE JUGAR debe corresponderse un idéntico nivel de realismo en lo visual. Y en esto *PES3* también sabe engancharnos. Desde las animaciones de los jugadores hasta detalles como la textura del césped, todo está cuidado para que los partidos nos entren por los ojos.

El aspecto más cuestionable de *PES3* es su relativa pobreza en cuanto a opciones (sobre todo comparándolo con los *FIFA*) y que sus equipos no son reales. Pero esto queda sobradamente compensado por su alucinante sistema de juego. Y es que cuando el balón está rodando ningún otro juego ofrece tanta emoción y realismo como *PES3*. Si aún no lo tienes, ésta es tu oportunidad.



Los partidos de *PES3* son "mágicos". Son tan realistas que en ellos todo puede pasar, lo que se traduce en diversión pura y dura, sobre todo jugando con amigos. Eso sí, su control requiere mucha práctica.



PES3 ofrece más de 60 selecciones nacionales y 64 clubes no reales. Una cifra suficiente, aunque algo escasa si lo comparamos con las "mareantes" cifras de opciones que traen juegos como *FIFA 2004*.

Novedades y mejoras

Además de las "típicas" Copas de selecciones nacionales, *PES3* ofrece modos de juego mejorados (como el Entrenamiento o la Liga Master), una Tienda para comprar extras y 24 clubes nuevos, que se suman a los 40 ya existentes y a sus más de 60 selecciones. Sigue muy lejos de los *FIFA* en cuanto a cantidad de opciones, pero cada año mejora algo en este aspecto.



Una de las novedades de *PES3* es la Tienda, en la que podremos comprar extras como jugadores históricos.



Y no nos olvidamos de las novedades jugables, como la aplicación de la ley de la ventaja.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1195 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 7 · Diversión 10 · Duración 9 · Calidad/Precio 10

↑ Su alucinante sistema de juego, gracias al cual participamos en los partidos más realistas.

↓ Tiene menos opciones y licencias que otros juegos de la "competencia", como *FIFA*.

Pese a sus escasas opciones, *PES3* es el simulador de fútbol más realista y cautivador. Si amas este deporte no te lo pierdas. Y menos a este precio. **9**

Futurama

El futuro está loco, loco, loco...



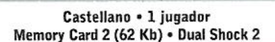




Fry, Leela y Bender son los protagonistas principales del un juego que tiene un aspecto idéntico al de los dibujos animados gracias a la técnica "Cel Shading". Además, también conserva su ácido humor.

La serie de animación "Futurama", también obra del genial creador de "Los Simpsons", inspiró una entretenida aventura en tercera persona que mezcla acción, saltos y puzzles. Dependiendo de la fase controlamos al humano Fry (experto en el uso de armas láser), al robot Bender (que derriba a sus enemigos con sus brazos mecánicos) y a la valiente cíclope Leela (la mejor resolviendo puzzles y repartiendo "estopa" a base de artes marciales). Y todos comparten la capacidad de salto necesaria para superar zonas de plataformas. El desarrollo también incluye minijuegos, como una delirante carrera controlando al alien Dr. Zoidber.

Este alocado ritmo de juego viene acompañado por unos gráficos "Cel Shading" que reflejan a la perfección la estética de la serie, divertidísimos vídeos en los que se desarrollo el argumento (pensados como un capítulo más de la serie) y los toques de humor irreverente en los escenarios y los personajes secundarios. Así que estamos ante una divertida aventura que no desmerece a la serie de TV.

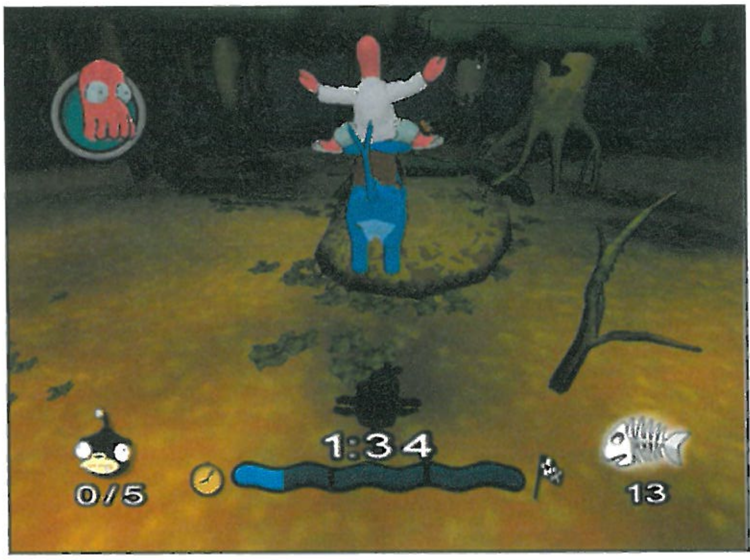


Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (62 Kb) • Dual Shock 2

Una divertida mezcla de acción, saltos, puzzles y minijuegos que calca las alocadas aventuras y el genial humor de la serie de TV.



8



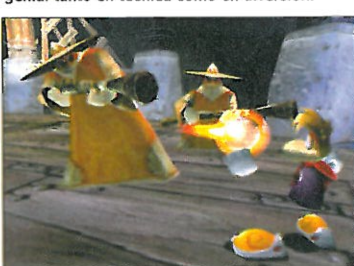
El desarrollo mezcla acción, plataformas y hasta puzzles. Y también hay minijuegos muy divertidos, como éste en el que controlamos al Dr. Zoidberg en una emocionante carrera contra el reloj.

3+ Compañía UbiSoft | Género Plataformas | Precio 29,95 € (4.995 ptas.)

Rayman 3



Rayman protagoniza un plataformas clásico, genial tanto en técnica como en diversión.



Todo un veterano como Rayman volvió con un plataformas de desarrollo lineal y exhibiendo nuevos superpoderes, como balancearse entre plataformas, usar un "gorro-helicóptero" o disparar misiles. Unas habilidades indispensables para superar fases que mezclan con gran maestría acción, puzzles, exploración, minijuegos, jefes finales y muchos, muchos saltos. Y al variado desarrollo hay que añadir un control de fábula, una gran brillantez técnica y un genial sentido del humor, que redondean un plataformas de corte clásico muy divertido que hará disfrutar a pequeños y mayores por igual.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (72 Kb) • Dual Shock 2

Un gran plataformas en el que control, gráficos, desarrollo y sentido del humor se unen para hacernos pasar ratos formidables.

8

18+ Compañía Activision | Género Aventura/Acción | Precio 29,95 € (4.495 ptas.)

Tenchu 3: La Ira del Cielo



Convertidos en ninjas, debemos demostrar capacidad para el sigilo y la infiltración.



Los ninjas Rikimaru y Ayame se infiltraron en PS2 para superar misiones ambientadas en el Japón feudal, recurriendo al sigilo y eliminando a sus enemigos por la espalda. Sólo cuando es necesario se enzarzan en combate directo y usan pociones de invisibilidad o bombas de humo para huir. El desarrollo difiere si jugamos con Ayame o con Rikimaru, y además hay un personaje secreto con seis misiones exclusivas y un modo para dos jugadores a pantalla partida. Sólo falla el apartado gráfico, algo irregular, pero la ambientación y el interesante desarrollo de la aventura lo compensan.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (38 Kb) • Dual Shock 2

A pesar de sus mejorables gráficos, *Tenchu 3* ofrece un buen desarrollo basado en el sigilo, arropado con todo el misterio del Japón feudal.

8

Los mejores

Pistolas



1 PS099L LÁSER BLASTER
Fabricante: **Logic 3** · **39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...



2 G-CON 2
Fabricante: **Namco** · **35 €**
Una pistola de gran precisión, pero USB y no funciona con todos los juegos.



3 P99 D2
Fabricante: **Logic 3** · **34,90 €**
Menos precisa, pero con más extras: pedal y vibración, USB, retroceso...

Pads



1 DUAL SHOCK 2
Fabricante: **Sony** · **29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.



2 ADVANCE ANALOG
Fabricante: **Joytech** · **19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.



3 LARA CROFT GAMEPAD
Fabricante: **Naki** · **19,95 €**
Un mando correcto, de calidad y, además, dedicado a Lara Croft.

Mandos DVD



1 MANDO OFICIAL SONY
Fabricante: **Sony** · **28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controles.



2 MANDO UNIVERSAL DVD
Fabricante: **Logic 3** · **19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.



3 STEPS
Fabricante: **Molon Lave** · **15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes



1 GT FORCE PRO
Fabricante: **Logitech** · **139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.



2 DRIVING FORCE
Fabricante: **Logitech** · **100 €**
Un excelente volante con Force Feedback y USB y a buen precio.



3 SPEEDSTER 3
Fabricante: **Fanatec** · **79,95 €**
Un buen volante con una gran relación calidad precio. No es USB.

Altavoces



1 INSPIRE 5.1 GD 580
Fabricante: **Creative** · **199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y un excelente equilibrio calidad/precio.



2 INSPIRE 5.1 5500D
Fabricante: **Creative** · **199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.



3 5.1 SOUND SYSTEM
Fab.: **Thrustmaster** · **249 €**
Un "Home Cinema" muy potente y a un precio muy interesante.

Rimax Wireless Speakers

Un equipo estéreo sin cables de por medio

■ **Equipo estéreo** ■ **PS2/PSOne** ■ Precio: **49,95 €** ■ Distribuidor: **Grupo CDW (Rimax)** ■ Tel.: **902 33 22 66**

Siempre lo habíamos soñado. Un equipo de sonido sin cables. Lástima que no sea oro todo lo que reluce...

■ **CONECTIVIDAD.** Bastante simple, la típica en los equipos estéreo y no incluye todos los cables y adaptadores que serían deseables, lo que limita bastante.

■ **POTENCIA.** Escasa y más teniendo en cuenta que no tienen subwoofer. Basta para una habitación pequeña, pero sacrificando calidad en las bajas y altas frecuencias. Muy inferior a la mayoría.

Pese al atractivo de no tener cables, estos altavoces no cumplen con el requisito de calidad de sonido.

■ **AMPLIFICADOR.** No incluye uno independiente, aunque podremos activar un refuerzo para los graves y regular el volumen de cada altavoz por separado. Su mayor atractivo es la falta de cables entre el receptor conectado a la consola y los altavoces, ya que la conexión se realiza mediante radiofrecuencia (hasta 100 m.). Podemos usar tanto adaptadores de corriente como pilas (duran poco).

■ **ACABADO Y MATERIALES.** Los altavoces son de un plástico bastante endeble. Eso sí, el receptor es muy "chulo". Incluye unas precisas instrucciones.

■ CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta sus prestaciones y que al final usaremos cables para enchufar los altavoces a la corriente (las pilas no son una buena opción), vemos que hay en el mercado opciones mucho mejores. Una lástima, la idea era buena.

■ **VALORACIÓN:** 

Pistola Láser 100 Hz

Sin muchos alardes, pero asequible

■ **Pistola** ■ **PS2/PSOne** ■ Precio: **30 €** ■ Distribuidor: **Hypnosis Proyect Desing** ■ Tel.: **93 442 60 65**

Hay pistolas y pistolas, y a esta la agruparíamos entre las que ofrecen poco, pero por poco dinero.

■ **PRECISIÓN.** No es de las mejores, pero tampoco sufriréis demasiado en los disparos ajustados. Notable.

■ **CONECTOR Y COMPATIBILIDAD.** Va equipada con conector USB y estándar, por lo que garantiza compatibilidad con todos los juegos del genero. Con un interruptor cambiamos entre los distintos tipos. Además, es compatible con las TV de 100 Hz, algo que alegrará a muchos.

■ **EXTRAS.** Incluye una cruceta digital en la parte de atrás bastante cómoda y un puntero láser regulable que es bastante inútil. Además, "rebota" ligeramente en la pantalla y puede ir directo a los ojos. No es que sea peligroso, pero mosquea y despista (se puede desconectar). Nada de pedales, martilleo ni disparo automático.

■ **ACABADO.** La sensación que dan los plásticos es bastante mala y además el peso tampoco es muy adecuado, resulta demasiado ligera. El gatillo suena "raro" y su recorrido es bastante tosco en comparación con otras pistolas. No incluye adaptador G-con y las instrucciones se reducen a tres frases.

Una pistola básica, con pocos extras, pero calidad suficiente y a buen precio.

■ CONCLUSIONES

Una pistola indicada para los que no buscan sofisticación extrema, sólo algo que "dispare". Su precio resulta extremadamente competitivo, pero ofrece muy poco en comparación a sus rivales.

■ **VALORACIÓN:** 

Top Drive GT4

Para pilotos con mucha clase

■ **Volante** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **49,95 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Logic 3)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

La última versión de un clásico, que mejora en casi todo a las anteriores.

■ **ANCLAJE.** Sólo podremos sujetarlo con las ventosas de la base. Un método insuficiente en cuanto nos entusiasmamos.

■ **ERGONOMÍA.** Una de sus mejores bazas. El volante (una delicia), sus botones principales y los pedales son comodísimos. Sólo los botones secundarios y la cruceta resultan algo inaccesible.

■ **SENSIBILIDAD.** Podremos elegir entre tres niveles. No posee el tacto de los mejores, pero no anda lejos.

■ **PEDALES.** Suaves, analógicos y sobre una buena base que no se escurre.

■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Es compatible con PS2, PSone y Xbox. Funciona en modo digital y analógico y permite relocalizar las funciones de cada botón. Dispone de palanca y manetas F1.

■ **VIBRACIÓN.** La parte más floja. Apenas notaremos un leve ronroneo.

■ **ACABADO.** Excelente. Tanto los plásticos como la abundante goma le imprimen un toque de solidez y buen gusto que no tenía la versión anterior. Mención especial para la palanca de cambio.



Su atractivo diseño es una de sus principales bazas.

■ **CONCLUSIONES**

Un buen volante para los que pasen del Force Feedback, a pesar del algunos defectillos. Definitivamente, el mejor de la serie de Logic 3.

■ **VALORACIÓN:** 

Rimax Virtual Vision

Una gafas para jugar sin monitores

■ **Visor portátil** ■ **PS2/PSOne** ■ **159 €** ■ Distribuidor: **Grupo CDW (Rimax)** ■ Tel.: **902 33 22 66**

Si quieres jugar y ver películas sin usar un monitor aquí tienes una atractiva y original propuesta, además a un precio muy asequible.

■ **ERGONOMÍA.** Las gafas son ligeras, pero la forma en la que se adaptan a la cara no es la mejor. Más de uno tendrá que estar toqueteándolas continuamente.

■ **INSTALACIÓN.** El escaso cableado que incluyen y las parcas instrucciones hace que conectarlas no sea tan fácil como debería, sobre todo al principio.

■ **CALIDAD VIDEO/AUDIO.** Las pantallas LCD no proporcionan mucha resolución y en juegos detallados y películas la pérdida de calidad es notoria. Además los textos pequeños son difíciles de leer. El audio brilla a mejor nivel.

■ **ACABADO.** Los materiales son de buena calidad y el diseño es acertado.

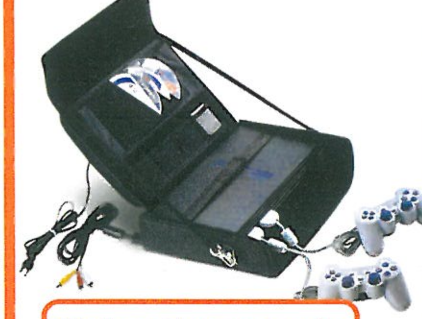
Unas atractivas gafas para prescindir de teles y monitores, aunque de resolución no muy alta.

■ **CONCLUSIONES**

Si necesitas un equipo de "visionado" portátil a toda costa es una buena opción. Comparado con otras gafas resultan mucho más baratas, aunque la calidad de imagen es también inferior. Ideal para los muy "necesitados".

■ **VALORACIÓN:** 

Otras novedades



Bolsa Transporte

PS2 • 19,95 €
Aplisoft (93 589 49 69)

■ **VALORACIÓN:** 

Si te gusta llevarte tu PS2 de viaje, atento a este maletín. Está fabricado con materiales resistentes al agua y pensado para que la consola no sufra con los golpes. Tiene espacio para todos los cables, 4 mandos y 8 juegos, e incluye asa y cinta para colgar al hombro. Sin embargo, lo mejor es que podemos conectarla sin necesidad de sacarla de la bolsa, gracias a las aperturas especiales. Una buena idea y además de calidad.

Spiderpad Minicon

PS2/PSOne • 19,95 €
H. de Nostromo (Naki)

■ **VALORACIÓN:** 

Si a los peques de la casa les quedan grandes los pads habituales ahora puedes comprarles este atractivo Spiderpad, que gracias a su pequeño tamaño se adapta a sus manitas.

En cuanto a sus características, la cruceta es algo brusca y poco precisa y los sticks un pelín duros. Todos los botones, correctos en general, son analógicos. La vibración es menos intensa de lo habitual, teniendo en cuenta a los niños.

En resumen, una excelente opción para los más pequeños de casa, aunque los jugadores más crecidos echarán en falta algunos detalles... y más tamaño.



JUEGOS JAVA: El desafío ha comenzado. ¿juegas?
ANCIENT EMPIRES
GANA LA BATALLA ÉPICA ENTRE EL BIEN Y EL MAL
WYVERN
These huge flying monsters are deadly in
Envía JUEGOPLY seguido de un espacio y la palabra ANCIENT al 5354
alpha wing
ref. alpha
Modelos compatibles: 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91
penalty shootout
ref. penaltyshoot
Modelos compatibles: 87, 91
dragon island
ref. island
Modelos compatibles: 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 72, 74, 76, 78, 83
detonate
ref. detonate
Modelos compatibles: 7, 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91
crash 'n' burn
ref. crash
Modelos compatibles: 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 72, 74, 76, 78, 83
turtles
ref. turtles
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 56
pipeworks
ref. pipe
Modelos compatibles: 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91
checkers
ref. checkers
Modelos compatibles: 19, 20, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56
goldminer
ref. goldminer
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91
GAME OVER
bombs
ref. bombs
Modelos compatibles: 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67
4 in a row
ref. row
Modelos compatibles: 7
motomania
ref. motomania
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 78
adventurer
ref. adventurer
Modelos compatibles: 23, 51, 56
river run
ref. riverrun
Modelos compatibles: 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56
oil rig
ref. oil
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 45, 51, 56, 70, 78
Score 2091 Level 8
symbolize
ref. symbolize
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56
cannons
ref. cannons
Modelos compatibles: 7, 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72, 74, 76, 78, 83
crazy western
ref. crazy
Modelos compatibles: 45, 51, 56
racing
ref. racing
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 74, 78, 83, 87
RowingCup Manager
rowing cup
ref. cup
Modelos compatibles: 19, 20, 34, 38, 45, 51, 53, 56, 67, 87, 91
rack em up
ref. billar
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53
bass assasin
ref. pesca
Modelos compatibles: 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56
energox
ref. enex
Modelos compatibles: 7, 34, 38, 45, 51, 56
helicopter
ref. copter
Modelos compatibles: 23, 56, 67, 70, 78
invaders
ref. inva
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 78, 83
open season
ref. caza
Modelos compatibles: 23, 45, 51, 56
blocks
ref. block
Modelos compatibles: 23, 38, 45, 51
bammll
ref. bam
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 87
mind
ref. mind
Modelos compatibles: 7, 19, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56, 76, 78, 83, 87
Bájate el juego que más te guste. Envía JUEGOPLY seguido de un espacio y la referencia del juego al 5354. Ej JUEGOPLY ALPHA
JAVA Exclusivos
Crucigramas
CRUCIGRAMAS
Jugar
Instrucciones
Créditos
Salir
¿Estás preparado para resolverlo?
Envía JUEGOPLY (espacio) CRUCIGRAMA al 5354
El juego de Ahorcado
Cientos de palabras para descubrir!!
Envía JUEGOPLY (espacio) AHORCADO al 5354
Mentiroso
El juego de dados más divertido en tu móvil
Envía JUEGOPLY (espacio) MENTIROSO al 5354
test de inteligencia
30 desafíos, 20 minutos...¿serás capáz?
Envía JUEGOPLY (espacio) INTELIGENCIA al 5354
Modelos compatibles: NOKIA 3510i, 6100, 3100, 7250, 7250i, 3200, 7210, 7210i, 7650, 6610, 3650, 6600, 3200, 7210, 7650, 6610
Referencias modelos de móviles:
7 MOT-T720 / 12 MOT-V300 / 13 MOT-V500 / 15 MOT-V525M / 19 Nokia3100 / 20 Nokia3200 / 23 Nokia3510i / 34 Nokia3650 / 38 Nokia6100 / 44 Nokia6600 / 45 Nokia6610 / 51 Nokia7210 / 53 Nokia7250 / 54 Nokia7250I / 56 Nokia7650 / 67 SHARP-TQ-GX10 / 70 SIE-C55 / 72 SIE-C60 / 74 SIE-M55 / 76 SIE-MC60 / 78 SIE-S55 / 83 SIE-SL55 / 87 SonyEricssonT610 / 91 SonyEricssonZ600

descárgate lo último
en www.ociomovil.com

OCIOMOVIL 5354

NUEVO con mensaje

¿una imagen vale más que mil palabras?

¡¡Llevame contigo!! — condon01
NO ME TOQUES LOS... — huevos01
LEGALIZACION — legal01



internet01 | chicas01 | Telefono sin Saldo — saldo01
Bloqueo de teléfono Activo — bloqueo01
Dejar de fumar es fácil. Lo he hecho cien veces — fumar01
Mi cerebro es mi SEGUNDO órgano favorito — cerebro01

Envía FOTOPLY (espacio) y la ref. al 5354. Ej: FOTOPLY SALDO01

nombre color

modelo 32 | modelo 17 | modelo 11 | modelo 24
modelo 41 | modelo 42 | modelo 12 | modelo 20
modelo 46 | modelo 27 | modelo 18 | modelo 15
modelo 13 | modelo 37 | modelo 50 | modelo 43

Envía NOMBRECOLORPLY (espacio) tu nombre y el nº del modelo al 5354. Ej: NOMBRECOLORPLY SARA37

nombre b/n

modelo 1 | modelo 2 | modelo 3 | modelo 7
modelo 8 | modelo 9 | modelo 10 | modelo 11
modelo 12 | modelo 13 | modelo 14 | modelo 16
modelo 17 | modelo 18 | modelo 19 | modelo 20

Envía NOMBREPLY (espacio) tu nombre y el nº del modelo al 5354.
Ej: NOMBREPLY LAURA7

salvapantallas



NOVEDADES: cacheo01 | perro05 | teatro03 | esperma01 | mujer92





TOP: baby01 | puka04 | maria02 | anillos01 | rasta01 | lara02



FANTASIA: hada01 | anillo02 | hada02 | dragon07 | sierpe01 | dragon06



MODELOS: coche05 | moto13 | tuning04 | moto14 | avion02 | coche20



CANERAS: calavera02 | pirata01 | parca01 | careto01 | agresivo01 | joker01

DIVERTIDOS: borrachin01 | tractor01 | gato11 | salto01 | perro06 | raton01

VARIOS: rasta03 | psico01 | surf01 | maria01 | sur01 | mi01

TRIBALES: tribal01 | tribal05 | tribal03 | tribal06 | tribal04 | tribal07

MANGA: puka02 | bikini02 | troyano01 | nene02 | festi01 | guapo01

Envía FOTOPLY (espacio) y la ref. al 5354. Ej: FOTOPLY PARCA01

salvapantallas animados







come | bio | maria | coche | smoke | palomitas
gato | obras | skater | hot1 | patada | puka
disco | puka1 | esqueleto | borda | rana | paraca

Envía ANIMADOPLY (espacio) y la ref. al 5354. Ej: ANIMADOPLY OBRAS

todo en sonidos para tu móvil

1. Dragostea Din Tei/O-Zone — dragostea
2. Obsesion/Aventura — obsesion
3. Malo/Bebe — malo

>actualidad

Left outside alone/Anastacia	left
Bambu bambu/Las Primas	bambu
Lola/Pastora	lola
Roses/Outkast	roses
Hey mama/Black Eyed Peas	mama
This love/Maroon 5	this
Whisky barato/Fito y los Fitipaldis	barato
Sírvame una copita/Café Quijano	copita
Insoportable/El Canto del Loco	insoportable
Everybody's fool/Evanescence	fool
Ahí estás tú/Chambao	ahi
Super Duper Love/Joss Stone	duper
El atrapasueños/Mago de Oz	atrapa
Where are we runnin'?/Lenny Kravitz	runnin
Dale Don Dale/Don Omar	dale
Don't tell me/Avril Lavigne	tellme
Come clean/Hilary Duff	clean
La vida al revés/Fran Perea	reves
Me han vuelto loca/Merche	locamer
Tragicomedia/Estopa	tragicomedia
Like glue/Sean Paul	glue
Sombras/Natalia	sombras
Oye el boom/David Bisbal	boom
Siete pétalos/Chenoa	petalo
My band/D12 y Eminem	band
Retorciendo palabras/Fangoria	retorciendo
Que tengas suertecita/Bunbury	suertecita

>cine y tv

Aquí no hay quien viva	viva
Los Serrano	serrano
Shrek 2	shrek
Doo Wah Diddy/Tanga Girls	wah
Terminator	terminator
Misión Imposible	mision
Austin Powers	austin
Los Lunnis	lunnis
Scooby Doo	doo
El Señor de los Anillos	anillos
James Bond	bond
Superman	superman
Superdetective en Hollywood	superdetective
El coche fantástico	kitt
Smallville	smallville
Carros de fuego	carros
Batman	batman
Las Supernenas	supernenas
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
Rocky	rocky
Apatrullando la ciudad/Torrente	apatrullando
Loca academia de policía	academia
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Futurama	futurama
La Pantera Rosa	pantera
Los Picapiedra	picapiedra
Blade	vampiro
Benny Hill	benny
Copa do mundo/Anuncio TV Cerveza	carls
Full Monty	monty
Inspector Gadget	gadget
Siete vidas	siete

El bar Coyote	coyote
CSI	csi
Cazatesoros	cazatesoros
Harry Potter	harry
Pulp Fiction	pulp
Star Trek	startrek

>rock

Light my fire/The Doors	myfire
Another one bites the dust/Queen	bites
Rising/Bruce Springsteen	rising
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
So payaso/Extremoduro	payaso
Sweet child 'o mine/Guns & Roses	child
La hoguera/Extremoduro	hoguera
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Master of puppets/Metallica	puppets
Cannabis/Ska-P	cannabis
Back in black/ACDC	back
Camino de la cama/Siniestro Total	cama
Agradecido/Rosendo	agradecido
Rojitas las orejas/Fito y los Fitipaldis	rojitas
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
Otherside/Red Hot Chili Peppers	otherside
Cowboys from hell/Pantera	cowboys
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Hysteria/Def Leppard	hysteria
Winds of change/Scorpions	winds

>himnos

Madrid	madrid
Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
Athletic de Bilbao	athletic
Sevilla	sevilla
Valencia	valencia
Deportivo	depor
We are the champions/Queen	champions

>española

Fuente de energía/Estopa	fuente
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
Dame tu aire/Alex Ubago	dame
Vestido azul/La Oreja...	vestido
Hasta los huesos/Andy & Lucas	huesos
Ya nada volverá a ser.../El Canto del Loc	yanada
A quién le importa/Alaska	importa
Cuando zarpa el amor/Camela	zarpa
The flame/Dover	flame

>internacional

Baby boy/Beyonce	babyboy
Toxic/Britney Spears	toxic
Amazing/George Michael	amazing
Are you gonna be my girl/Jet	jet
In the shadows/Rasmus	rasmus
Bad day/REM	bad
Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers	redhot
Life for rent/Dido	rent
Shut up/Black Eyed Peas	shut
Feel/Robbie Williams	feel
Attitude/Suede	suede

>de hoy y siempre

Roxanne/Police	roxanne
Yellow submarine/The Beatles	yellow
Hotel California/The Eagles	hotel
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Lullaby/The Cure	lullaby
Love is in the air/Milk & Sugar	air
American Pie/Don McLean	pie
We will rock you/Queen	rockyou

Tonos: envía TONOPLY (espacio) y la ref. al 5354.
Polifónicas: envía POLIPLY (espacio) y la ref. al 5354.
Ej: TONOPLY THIS o POLIPLY LUNNIS

Sonidos reales



nuevos	> DEPORTES	> DIVERTIDOS	> MIEDO	> ANIMALES
gallos	oeoeoeoe	tarzan	thering	ovejas
estres	campeones	picapiedra	terror1	gatitos
claxon	pito	police	> EROTICOS	cerdos
selva	tenis	cisterna	gemidos1	ranas
bicicleta	gol	pedos	gemidos3	vacas
gargaras	coches	eructo	placer	perros

Envía SONOPLY (espacio) y la ref. al 5354. Ej: SONOPLY GALLOS

*Compatibles: Nokia 3200, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6220, 6230, 6310i, 6600, 6650, 6810, 7200, 7600, 7650, N-Gage. Sony-Ericsson T68i, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P802, P900, Z600. Philips Fisio 530, 820, 825. Siemens C55, C62, S55, SL55, ST60 SX1, M55,(NO MC60) Sagem myX-6,V65 Samsung A800, E700, D700, T100.

NUEVO CAMBIA DE IMAGEN TU MÓVIL!!!

MARISA

Envía **PELUCAPLY** al **5354** y escribe tu nombre sobre los peinados más famosos de la T.V.

VER MÓVILES COMPATIBLES EN SALVAPANTALLAS



LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, [illegible] **MELODÍAS:** [illegible] **MELODÍAS POLIFÓNICAS:** NOKIA 3150, [illegible] **SALVAPANTALLAS COLOR:** [illegible] Atención cliente: clientes@ociomovil.com Telf.: 91 640 48 11. [illegible] Lafiletro, S.A. [illegible] Complejo Europa Empresarial, C/ Rozabella, 4 Edif. Bruselas, Pl. 1ª, 28230 Las Rozas. Madrid.

Atención al cliente 91 640 48 11

Coste por mensaje 0,90 euros + IVA



Postales, salvapantallas, animados, melodías, nombre color, sonidos reales y sonovoz requieren 2 mensajes
Juegos Java requieren 3 mensajes

LOS 6 JUEGOS A EXAMEN

- → 007 Todo o Nada
- → Alias
- → Metal Gear Solid 2
- → Mission Impossible: Operation Surma
- → Splinter Cell
- → Splinter Cell Pandora Tomorrow

Los mejores espías de PS2

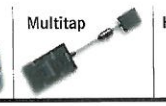
DE PROFESIÓN: AGENTE SECRETO

Los espías más astutos del mundo se han "infiltrado" en PS2 para averiguar quién es el más habilidoso como agente secreto. Todos ellos tienen sus propias armas y habilidades pero... ¿son suficientes para alzarse con el título al mejor juego de sigilo y espionaje? Para salir de dudas, hemos realizado una exhaustiva comparativa donde analizamos las virtudes y defectos de estos seis geniales juegos de espías.

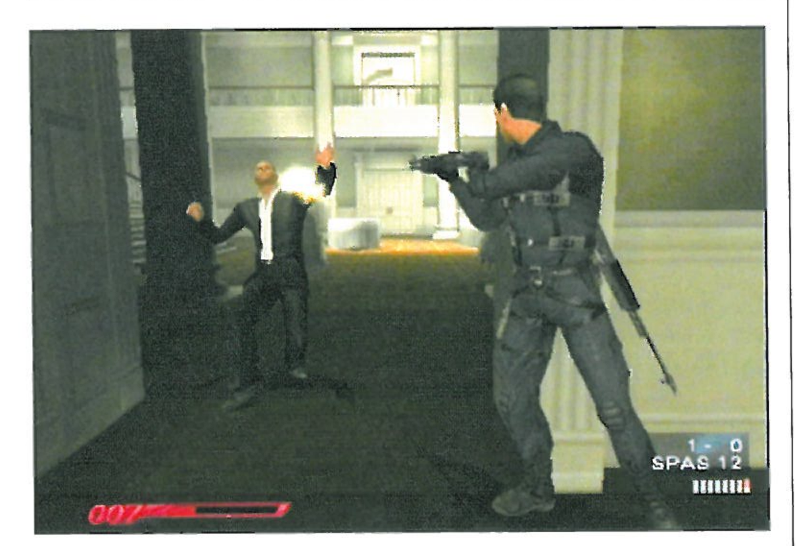
007 Todo o Nada

Con licencia para espiar

Compañía: **EA Games** | Precio: **62,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (49 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Headset  | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E



El agente secreto más famoso del cine protagoniza una excelente aventura de acción que tiene todos los "ingredientes" de las películas de 007: acción trepidante, veloces persecuciones, "chicas Bond"...

DESARROLLO DEL JUEGO. Entre las casi 30 misiones se alternan frenéticos niveles de conducción con otros de acción en tercera persona en los que encontraremos tiroteos, peleas cuerpo a cuerpo y un montón de situaciones imposibles de las que sólo Bond podría escapar. Como veis, el desarrollo conserva toda la esencia de las películas de 007, aunque el genial argumento del juego no se basa en ninguna.

CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO. Además de poder utilizar diferentes armas y los inventos de Q, contamos con el útil "sentido Bond" que nos permite pausar la acción y estudiar los escenarios en busca de pistas. Y eso sin olvidar las misiones que nos permiten elegir entre varios caminos o el modo Multijugador, donde podemos disfrutar misiones cooperativas o peleas entre 4 jugadores.

APARTADO TÉCNICO. Tanto escenarios como personajes, a los que prestan su imagen actores reales como Pierce Brosnan o Willem Dafoe, están recreados a las mil maravillas. A este buen hacer gráfico hay que añadir una fabulosa sensación de velocidad en los niveles de conducción, unos escenarios muy bien diseñados y una banda sonora de lujo. Vamos, que lo tiene todo para encandilar a los fans de la acción.



Toda la acción de las películas de Bond se condensa en este juego: tiroteos, persecuciones...

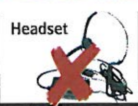


El espectacular apartado gráfico que luce el juego consigue meternos de lleno en la "faena".

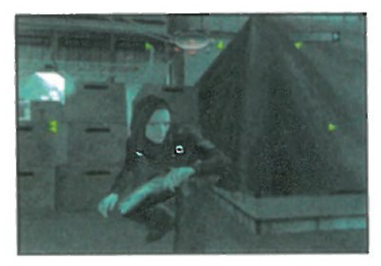
Alias

La cara más sensual del espionaje

Compañía: **Acclaim** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (123 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Headset  | Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB



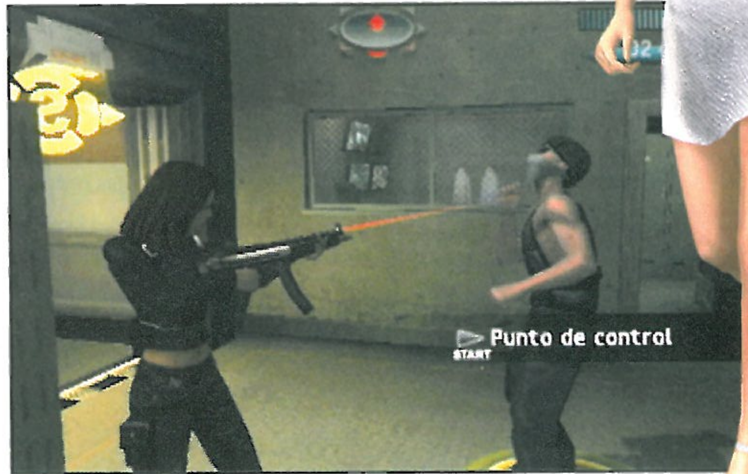


La serie *Alias* ha sido un auténtico "boom" internacional debido a su mezcla de acción con el más sofisticado espionaje. Gracias a este juego, ahora serás tú quien vivas las aventuras de esta espía televisiva.

DESARROLLO DEL JUEGO. Las misiones de todo tipo (robar datos, desactivar bombas...) se suceden mientras hacemos gala de nuestra pericia con los disfraces, el sigilo, la lucha cuerpo a cuerpo y todo tipo de armas. A ello hay que unir minijuegos y puzzles, culminando un juego de lo más variado y entretenido. Y todo ello con una gran ambientación para deleite de los fans de la serie.

CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO. En todas las misiones tenemos libertad para elegir entre actuar con sigilo haciendo uso de los múltiples movimientos de infiltración y gadgets que posee Sidney Bristow, o bien hacerlo por las "bravas" y eliminar mediante el combate a los enemigos. Además, todo ello resulta fácil gracias a un control preciso, que tan sólo se resiente en las peleas por la dificultad de fijar los blancos.

APARTADO TÉCNICO. A los trabajados escenarios se unen unas buenas animaciones y un gran modelado de la protagonista. El gran doblaje se encarga de poner la guinda a esta sólida realización técnica. En fin, que estamos ante un juego variado y divertido que no defrauda ni a los fans del género ni a los de la serie de TV.



Basado en la serie del mismo nombre, *Alias* es un título que combina sigilo y acción dando como resultado un juego variado como pocos. Además, cuenta con una ambientación realmente buena.

Metal Gear Solid 2



El rey indiscutible del sigilo

Compañía: **Konami** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**



Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E



Fue el juego que inauguró el género de infiltración en PS2 y, pese a ser todo un "veterano", aún tiene frescura y calidad técnica para dar y tomar, superando incluso a otros títulos más actuales.

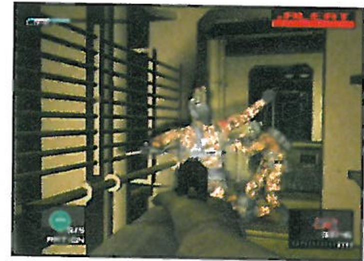
■ DESARROLLO DEL JUEGO. Según se desgrana el absorbente argumento, manejaremos a los dos personajes protagonistas, Solid Snake y Raiden. Aunque con ambos podemos hacer uso de un variado equipo de armas y gadgets, el sigilo es nuestra mejor arma para evitar a los inteligentes enemigos y a los sistemas de seguridad que nos esperan, en un desarrollo repleto de sorpresas y detalles.

■ CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO. Los abundantes recursos de ataque, las dotes de sigilo, los múltiples utensilios y armas con las que contamos... todo ello favorece que podamos solucionar cada situación de distintas maneras. Y todo con un intuitivo control, que hace que jugar a *MGS2* sea una experiencia única que nadie debería perderse...

■ APARTADO TÉCNICO. Sólo hay una palabra para definirlo: extraordinario. Los escenarios, los personajes, los efectos visuales, la música, los vídeos... todos los aspectos nos siguen dejando tan alucinados como el primer día. Por su calidad técnica y capacidad de sorprendernos una y otra vez, es uno de los grandes de PS2.



En *MGS2* Solid Snake comparte la acción con el novato Raiden.



Técnicamente, *MGS2* es de lo mejorcito que podemos disfrutar en nuestra PS2... aún hoy.

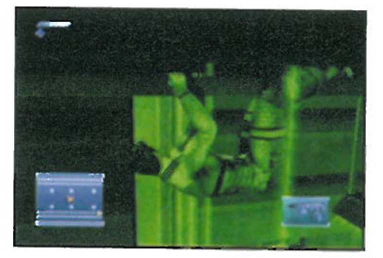
Mission Impossible: Operation Surma

Otro espía "de película"

Compañía: **Atari** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB



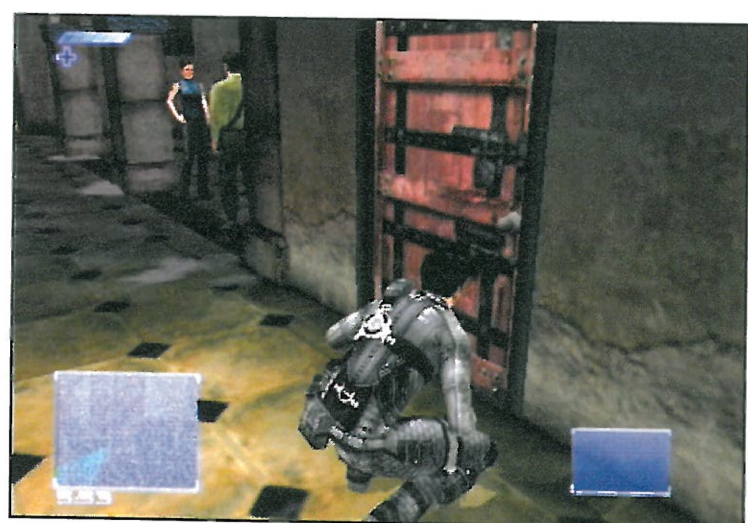


Ethan Hunt es un agente secreto capaz de infiltrarse en los lugares más seguros del mundo y a la vez demostrar que es una "máquina" del combate. Y es que para este espía no hay "misión imposible"...

■ DESARROLLO DEL JUEGO. En el pellejo del espía Ethan Hunt, nuestro objetivo es acabar con la poderosa organización criminal Surma. Para ello tenemos que investigar sus actividades haciendo uso del siglo y los más diversos gadgets, sin olvidar nuestra destreza en el cuerpo a cuerpo y las armas. Todas estas habilidades nos permitirán resolver misiones como proteger aliados o desactivar bombas, en un desarrollo digno de las películas de "Mission: Impossible"... aunque poco original.

■ CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO. Las misiones son bastante lineales, aunque existen varias maneras de completar cada objetivo, ya sea por medio de la fuerza bruta o el sigilo. En este último caso, incluso podemos emplear gadgets tan sofisticados como una mini cámara voladora. Pero no te asustes ante el uso de tanto "aparatejo" porque el control, además de ser intuitivo, responde muy bien.

■ APARTADO TÉCNICO. Si el doblaje en castellano es una pasada el motor gráfico no le va a la zaga, ya que es capaz de plasmar en pantalla unos sorprendentes efectos de luz, modelos muy reales y unas conseguidas animaciones. En resumen, un título notable que sólo peca de no aportar nada nuevo al género.



Mission Impossible: Operation Surma ofrece una divertida experiencia de juego que conjuga diversos momentos de infiltración, intensos combates y la utilización de los más modernos gadgets.

Splinter Cell



La infiltración más realista

Compañía: **UbiSoft** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos	Memory Card 2 (493 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Adaptador de Ethernet
					

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E



¿Espías que acaban con cientos de enemigos ellos "solitos" o que son capaces de realizar acciones imposibles? Olvídate de todo eso, porque Sam Fisher te va a enseñar el lado más realista de la infiltración.

■ **DESARROLLO DEL JUEGO.** Sam Fisher se enfrenta a una organización terrorista que amenaza la paz mundial. Su "modus operandi" consiste en utilizar al máximo las sombras del escenario, así como un amplio catálogo de movimientos de sigilo. Asimismo contamos con diversas gadgets, como minicámaras o visores nocturnos, para burlar a los inteligentes enemigos. Y si saltamos una alarma podemos recurrir a las armas, pero no falles o lo pagarás muy caro...

■ **CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO.** Pese a la linealidad de las misiones, las habilidades para evitar ser detectados son numerosas: podemos disparar a los focos de luz para crear oscuridad, colgarnos de tuberías, asomarnos a las esquinas, etc. Y todo ello con un control preciso como pocos.

■ **APARTADO TÉCNICO.** El juego cuenta con un conjunto gráfico muy sólido, con unos efectos de luz muy conseguidos y exquisitas animaciones. Eso sí, se podían haber mejorado algunos escenarios un tanto sosos, además de la corta duración de juego. No obstante, pese a sus "pegas" estamos ante una de las mejores aventuras de acción, que además cuenta con el aliciente de su reducido precio.



El sigilo es el principal protagonista de este aventura que destaca por su increíble realismo.

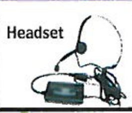


Los numerosos movimientos de infiltración hacen que el uso de armas sea nuestro último recurso.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

El espionaje se impone en la Red

Compañía: **UbiSoft** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos	Memory Card 2 (90 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Adaptador de Ethernet
					

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E



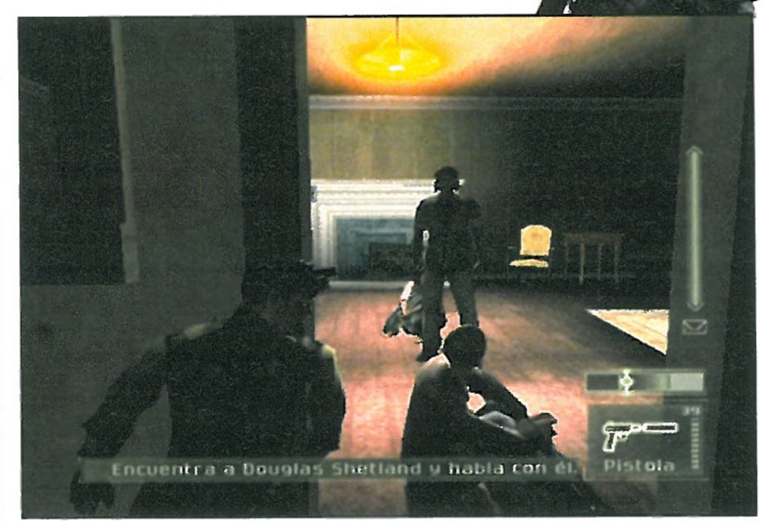


¿Quieres demostrar que tienes madera de espía? Pues enfréntate a vibrantes misiones en solitario o, si tienes el suficiente valor, mídete con los "jugones" más hábiles en el potente modo Online de *SCPT*.

■ **DESARROLLO DEL JUEGO.** Siguiendo un desarrollo prácticamente calcado al de su antecesor, debemos aprovechar nuestras habilidades de sigilo y las zonas oscuras para enfrentarnos a un nuevo grupo terrorista, esta vez de origen brasileño. Aunque la infiltración sigue llevando todo el peso, esta entrega permite hacer un mayor uso de las armas de fuego.

■ **CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO.** Los escenarios son más abiertos que en la primera parte y algunas misiones ofrecen varios caminos. Además, el divertido modo Online es todo un acierto.

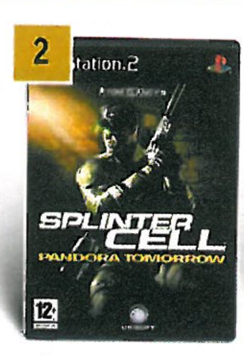
■ **APARTADO TÉCNICO.** *Pandora Tomorrow* alcanza un gran nivel en todas las cuestiones técnicas y gráficas. Similar calidad tiene la I.A. de los enemigos, que aumenta, y mucho, la jugabilidad. Cierto es que se parece mucho al primer *SC*, pero no debería faltar entre los que gusten de la infiltración y el juego Online.

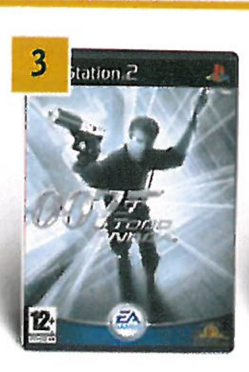


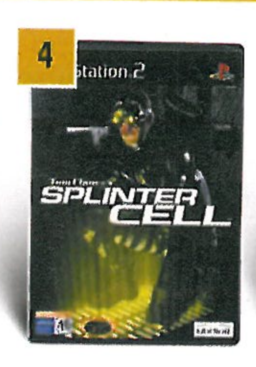
En *Splinter Cell Pandora Tomorrow* sigue predominando la infiltración, pero ahora hay más ocasiones de usar la fuerza bruta. La mayor novedad con respecto a su antecesor es el trepidante modo Online.

Conclusiones

1 

2 

3 

4 

5 

6 

No ha sido fácil elegir un ganador entre juegos de tanta calidad, pero finalmente el vencedor es *Metal Gear Solid 2*, tanto por su espectacular y variado desarrollo como por su tremenda solidez técnica y ajustado precio. Otra gran elección, en este caso mucho más realista, es *Splinter Cell Pandora Tomorrow*, que además de ser enormemente jugable, incluye un divertidísimo modo Online. Pero si en lugar de infiltrarte sigilosamente prefieres la acción directa, entonces el espectacular *007 Todo o Nada* te dará lo que buscas gracias a su mezcla de géneros (conducción, tiroteos, peleas...) y a su perfecta ambientación.

Volviendo ya a la infiltración pura y dura, si buscas algo más barato pero igual de emocionante, puedes probar el primer *Splinter Cell*, muy realista y jugable, aunque no cuenta con opciones Online y es bastante más corto que *Pandora Tomorrow*. Por su parte, *Alias* no desmerece para nada porque ofrece gran variedad de situaciones y una magnífica combinación de acción y sigilo, adornada con todo lo bueno de la serie de TV. Por último nos queda *Mission Impossible: Operation Surma* un juego que, pese a su escasa originalidad, consigue entretener de lo lindo con su mezcla de combate e infiltración y un notable acabado técnico.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES							ACCIONES					
	Número de jugadores	Número de niveles	Número de armas	Número de gadgets	Dificultad	Duración	Valoración	Disparos	Pelea cuerpo a cuerpo	Movimientos de sigilo	Interacción con el entorno	Uso de gadgets	Valoración
007 Todo o Nada	1/4	30	+20	8	Media	Alta	E	Muy Alto	Medio	Bajo	Bajo	Medio	MB
Alias	1	11	+20	12	Media	Media	E	Medio	Medio	Alto	Medio	Medio	MB
Metal Gear Solid 2	1	–	14	15	Alta	Media	E	Medio	Bajo	Muy Alto	Muy Alto	Medio	E
MI: Operation Surma	1	5	4	12	Media	Media	MB	Medio	Medio	Alto	Bajo	Alto	MB
Splinter Cell	1	11	7	13	Alta	Media	MB	Bajo	–	Muy Alto	Alto	Alto	E
Splinter Cell P. Tomorrow	1/4 Online	9	10	16	Media	Media	E	Medio	–	Muy Alto	Alto	Alto	E

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS									DESARROLLO					TOTAL
	Argumento	Escenas de vídeo	Escenarios	Personajes	Animaciones	IA Enemigos	Música	Efectos de sonido	Valoración	Acción	Infiltración	Conducción	Puzzles	Valoración	
007 Todo o Nada	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	Muy Alto	Bajo	Alto	Bajo	E	E
Alias	E	MB	MB	MB	E	R	E	E	MB	Medio	Medio	--	Medio	MB	MB
Metal Gear Solid 2	E	E	E	E	E	E	E	E	E	Medio	Muy Alto	–	Bajo	E	E
MI: Operation Surma	MB	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	Medio	Medio	--	Bajo	MB	MB
Splinter Cell	MB	E	MB	E	E	E	MB	E	E	Bajo	Muy Alto	--	Bajo	MB	E
Splinter Cell P. Tomorrow	MB	E	E	E	E	E	MB	E	E	Medio	Muy Alto	--	Bajo	E	E

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y dan una idea aproximada de la duración y variedad del mismo.

Número de gadgets: Cantidad de artilugios de espionaje (ganzúas, minicámaras...) que tenemos a nuestra disposición en las misiones.

Dificultad: Valoramos una curva de dificultad ajustada y que permita pasar los niveles con algo de esfuerzo, pero sin ser imposibles.

ACCIONES

Medimos la cantidad de acciones que podemos llevar a cabo en el juego y con qué frecuencia se realizan durante el desarrollo.

Movimientos de sigilo: Se valora la cantidad de acciones que podemos realizar para evitar ser detectados y su utilización a lo largo de todo el juego.

Interacción con el entorno: Juzgamos hasta qué punto son interactivos los escenarios y si podemos utilizar o modificar los elementos del entorno en nuestro provecho.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Examinamos los aspectos técnicos del juego.

Escenarios: Valoramos, desde un punto de vista gráfico, cuanto de realistas y detallados son los entornos del juego.

I.A. Enemigos: Analizamos cómo reaccionan los enemigos ante nuestras acciones (se esconden, tienden emboscadas...).

Animaciones: Puntuamos de forma positiva que los movimientos de los personajes sean lo más realistas y fluidos posibles.

DESARROLLO

Analizamos los elementos que nos ofrece el juego y en qué medida.

Acción: Enfrentamiento directo con los enemigos, ya sea mediante el cuerpo a cuerpo o usando todo tipo de armas.

Infiltración: Necesidad de pasar inadvertido ante los enemigos y/o de acabar con ellos por la espalda y sin hacer el menor ruido.

Conducción: Manejo de vehículos.

Puzzles: Obstáculos y pruebas de inteligencia que requieren que nos estrujemos el cerebro.

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio


PSP y DS quieren revolucionar el panorama portátil, aunque Sony promete dar el campanazo.

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Conseguir Final Fantasy VII

¡Hola playmaníacos! ¿Recordáis el año en que salió *Final Fantasy VII*? Bueno, pues yo no llegué a comprármelo (me lo prestaron) y ahora me apetecería jugarlo, pero no lo encuentro en todo Madrid. ¿Podríais decirme un sitio donde conseguirlo?

Javier Redondo (Madrid)

Busca en tiendas donde vendan juegos de segunda mano. Puedes llamar a Centro Mail (902 17 18 19) o consultar su página web (www.centromail.es) para saber en qué centros podrían tener el juego que buscas.
También puedes intentarlo con Daily Price (www.dailyprice.com).

Juegos manga: One Piece

Hola, me gustaría que me contarais todo lo que sepáis de *One Piece: Grand Battle 3*. Lo que más me interesa es su fecha de lanzamiento y su mecánica de juego.

Aitor Paz (e-mail)

One Piece: Grand Battle 3 ya ha salido a la venta en Japón, pero no está disponible en España y de momento no está previsto su lanzamiento. Es un juego de lucha tipo versus (uno contra otro), que se desarrolla en escenarios 3D muy amplios y repletos de objetos con los que interactuar.
La verdad es que no es nada del otro mundo y su único atractivo es que puedes manejar a los personajes protagonistas del manga y el anime. El juego es de Bandai, por lo que "quizá" podría llegar a nuestro país por medio de Atari, aunque ya te decimos que no hay nada seguro.


Los gráficos del juego de lucha *One Piece: Grand Battle! 3* recuerdan mucho a la estética del anime.

Tarjetas de memoria para PSP

Hola playmaníacos. Le he estado dando vueltas al tema de PSP, porque la consola me gusta y mucho. La cuestión es que se supone que se podrá oír música y ver películas y todo eso, pero ¿cómo grabo yo mi música en un disco UMD? ¿Y cómo se van a salvar las partidas, habrá Memory Card para PSP?

Antonio Arteaga (Madrid)

Lo lógico es que PSP utilice las tarjetas Memory Stick de Sony (las que usan las cámaras digitales de Sony, por ejemplo) para grabar partidas y música. Podremos pasar nuestra música del PC a la consola gracias a la conexión inalámbrica Wi-Fi. Sobre el tema de las películas, la idea es que las productoras las lancen al mercado en formato UMD, igual que las lanzan en VHS y DVD. Ya veremos si se publican o no muchas pelis en este formato, aunque sabiendo que Columbia es de Sony, esas películas están aseguradas.



Muchos aparatos de Sony usan las Memory Stick como sistema de almacenamiento.

Un Final Fantasy para cada ocasión

Hola, me gustaría que me dijerais si debo comprarme *Final Fantasy X* o *Final Fantasy X-2*.

Abel Molina (e-mail)

Cualquiera de los dos es una excelente compra, pero teniendo en cuenta que *Final Fantasy X* está en Platinum, nuestro consejo es que empieces por ahí. Ya tendrás tiempo de comprar *FF X-2*.

Esperar a PSX

Hola playmaníacos. Estaba esperando para comprarme PSX y a estas alturas ya no sé qué hacer, porque tengo muchas ganas de tener una PS2. ¿Qué me recomendáis?

Chema (e-mail)

Aunque existe la posibilidad de que PSX salga a finales de año o principios de 2005, lo cierto es que su lanzamiento sigue sin confirmarse al 100%. En cualquier caso te va a tocar esperar y, además, va a ser un aparato caro, mucho más caro que PS2. Si lo que quieres es jugar, no esperes más y hazte ya con una PS2. Te va a salir muchísimo más barato y a la hora de jugar no vas a notar ninguna diferencia.

La guerra de las portátiles

Hola playmaníacos. Quería preguntaros qué consola en vuestra opinión será mejor, ¿la DS o la PSP? ¿Es cierto que PSP tiene DVD y MP3? ¿Cuál tiene mejores gráficos?

O.J (Barcelona)

Aunque la nueva portátil de Nintendo, la DS, resulta muy atractiva por sus dos pantallas, una de ellas táctil, las características técnicas de PSP parecen muy superiores. Y los juegos también resultan más interesantes: ya se habla hasta de una versión de *GTA Vice City*...

Por otro lado, PSP no tiene DVD, pero permite reproducir vídeo con calidad DVD. Las películas irán grabadas en discos UMD, no en DVD. Y no está claro que reproduzca MP3, aunque sí es compatible con Atract 3, que es lo más parecido, pero para Mini-Disc. Por último, Sony ha confirmado que no venderá un "grabador" de UMD ni discos vírgenes.

EL TEMA DEL MES:

Parece que al atractivo de jugar Online con nuestra PS2 se le oponen varias cuestiones, entre ellas la necesidad o el interés que supone registrarse como usuario de PS2. Vamos a tratar de aclarar vuestras dudas.

¿Es necesario registrarse?

Hola playmaníacos, tengo una duda. Al configurar la conexión para jugar Online se me da opción de registrarme. ¿Es necesario?

Juan Antonio (Madrid)

No, no es necesario registrarse para jugar, sin embargo es recomendable. Primero, te permitirá acceder a todos los contenidos de Central Station. Además, hay algunos juegos como *SOCOM II* que te pedirán tu nick de Central Station para poder jugar. Si te registras podrás beneficiarte de cualquier promoción que se ponga en marcha y ayudarás a que mejore el servicio, ya que si Sony sabe realmente cuántos usuarios hay podrá adelantarse a posibles problemas.

Central Station

Hola playmaníacos. Me gustaría saber qué es Central Station y qué servicios me ofrece. Gracias.

Federico Aranda (Valencia)

Play sin EyeToy

Hola a todos, quería preguntaros si van a sacar el juego de *EyeToy Play*, el de minijuegos, sin la cámara. ¿Cuánto valdría?

Iñaki Cabo Ibarzabal (e-mail)

De momento no se sabe nada, pero es más que posible que si sale en Platinum cueste 30 euros sin cámara, igual que ocurrió con *SOCOM* y el headset. De todos modos, sabes que no se puede jugar sin cámara, ¿verdad?

Cuestión de pistolas

Hola amigos de Play2Manía. Sobra decir que sois los mejores. Mi duda es que tengo una G-Con 45 de PSOne y no sé si me valdrá en *Time Crisis 3*. Me apetece mucho este juego, pero no quiero cambiar de pistola...

José González (Barcelona)

No te preocupes, que te va a funcionar perfectamente. El problema lo puedes tener con otros juegos de pistola, como *Resident Evil Dead Aim*, ya que precisan la cruceta que incluye la nueva G-Con 2. Eso sí, para *Time Crisis 3* o *Vampire Night* no tendrás problemas con tu actual "arma".



La G-Con 45 sigue siendo una pistola impresionante y precisa, sólo superada por G-Con 2, su hermana "mayor".

Criaturas nocturnas

Hola playmaníacos. Soy un fiel seguidor de vuestra revista desde hace tiempo y viendo números antiguos me he acordado de un juego del que disteis una noticia y del que no se ha vuelto a saber nada, ¿qué ha pasado con *Nightmare Creatures 3*? ¿Ha salido, no va a salir, qué pasa con él?

Jacinto Pérez (Madrid)

El problema es que Kalisto, la compañía responsable de la saga, ha cerrado. UbiSoft se hizo con los derechos del juego y desde entonces no han dicho nada de nada. Es de suponer que lo están reestructurando de arriba abajo. Estaremos atentos a nuevas noticias.

El precio de jugar Online

Hola Play2manía, tengo una duda sobre conectarse con PS2 para jugar Online. ¿Cuándo estás conectado cuesta dinero? ¿Alrededor de cuánto? Gracias

Alfredo Vicente (e-mail)

Hombre, lo normal es que al dar de alta una línea de banda ancha contrates una tarifa plana. Estas tarifas lo incluyen todo y cuestan un fijo mensual, independientemente de cuánto tiempo estés conectado. En nuestro país, una tarifa plana cuesta sobre unos 40 euros al mes. Por supuesto, no hay que pagar nada más... salvo el juego con opciones Online, claro está.



Pro Evolution Soccer 3 es un simulador de fútbol puro y duro, al que tendremos que dedicar muchas horas de juego para llegar a realizar espectaculares jugadas. Por el contrario, *FIFA* es más asequible.

El juego de fútbol perfecto

Hola a todos. Antes de nada quiero felicitaros por vuestra estupenda revista. Tengo una duda: no sé qué juego de fútbol comprar. He probado el *FIFA 2004*, pero me han dicho que el *Pro Evolution Soccer* y el *Winning Eleven* son muy buenos. Quiero hacer una buena elección para disfrutar al máximo. ¿Cuál me aconsejáis?

Sergio Pérez (e-mail)

Para empezar, *Winning Eleven* y *Pro Evolution Soccer* son el mismo juego, pero con nombres distintos en Japón y Europa, respectivamente. La única diferencia es el idioma y que el primero tiene los equipos de la liga japonesa.

Después, elegir entre *FIFA* y *PES* es una cuestión de gustos. La clave está en lo que esperas de un juego de fútbol. La serie *PES* es muy exigente, es difícil marcar goles al principio y cuesta cogerle el tranquillo. Además, no tiene licencias de clubes ni competiciones reales. Eso sí, es la experiencia de fútbol más real que existe. Cuando le coges el punto puedes hacer jugadas de antología. Por su parte, *FIFA* es más sencillo de jugar, más espectacular y menos duro al principio, pero carece de la profundidad de *PES*. Eso sí, tiene todos los clubes, equipaciones y competiciones reales. Y puedes fichar estrellas para tu equipo. Tú eliges. Por cierto, el último *PES* está en Platinum...

REGISTRARSE EN CENTRAL STATION

Es un servicio que Sony ofrece en exclusiva a los jugadores en red de PS2. Central Station ofrece información sobre futuros juegos Online, consejos para que puedas sacarles todo el jugo a los actuales juegos en red, encuestas y opciones como encontrar a otros jugadores conectados... Además, hay otras funciones, como la Lista de amigos y un sistema de mensajes, para que estés en contacto con los colegas con los que juegas habitualmente. También se organizan eventos oficiales, como torneos con distintos premios. Es otra fuente de información y un foro de contacto para los usuarios Online de PS2.

El "control" de Sony

¿Qué pasa chicos? Veréis, no sé si darme de alta como usuario registrado, porque no sé hasta qué punto Sony va a vigilar lo que hago, a lo que juego, qué consola tengo... ¿Puede Sony controlarme?

Jordi Benítez (Barcelona)

Sony ni puede ni quiere controlar absolutamente nada con el tema del registro, sólo quiere saber cuántos jugamos Online. Te aseguramos que Sony no tiene ningún interés en saber cosas concretas sobre ti, tu consola o tus juegos. Registrarse es una manera de recibir un mejor servicio, ni más ni menos.

Número de registro "ocupado"

Hola, voy al grano porque estoy desesperado. Después de aprender álgebra para conectarme con PS2 a Internet, voy a registrarme y resulta que, tras introducir dos series de 7 dígitos, me dice que mi número de registro está en uso. La Tarjeta es nueva, mi PS2 no es de segunda mano y no le dado mi número a nadie... ¿Qué puedo hacer?

Alberto Briones (Barcelona)

Si ya has comprobado que no te has equivocado al introducir los códigos, llama al servicio de asistencia técnica de Sony, al Call Center y pregunta por Carlos Burgalo (es el especialista en estos temas). Él te ayudará y posiblemente te dé un nuevo número de registro que te solucione todos los problemas. Además, desde www.playstation.es también puedes acceder a asesoría por e-mail.



Si te registras en Central Station podrás acceder a torneos, promociones, listas de amigos, etc.

Preguntas rápidas, respuestas cortas

➔ ¿Saldrá para PS2 el juego de estrategia de PC basado en El Señor de los Anillos?

Ablito (e-mail)

No, es sólo para PC. En PS2 va a salir un juego de rol de "El Señor de los Anillos". Se llamará *La Tercera Edad*, y tendrá un estilo gráfico y un desarrollo de juego muy parecido a la saga *Final Fantasy*.

➔ ¿PSP tendrá Bluetooth?

José Ramón (e-mail)

No, va a tener algo mejor. PSP llevará incorporado Wireless LAN, que tiene una transferencia de datos mucho más rápida y estable que la de Bluetooth.

➔ ¿La exclusividad de GTA San Andreas será para siempre, o no hay nada firmado entre Sony y Rockstar?

Un desconocido (e-mail)

Hay un acuerdo firmado entre Rockstar y Sony, lo que no se sabe es cuánto tiempo podría durar esta exclusividad. Es muy raro que se firme algo "para siempre".

➔ ¿Dónde puedo encontrar el juego de estrategia Goblin Commander que no lo encuentro por ningún sitio?

José de Miguel (Sevilla)

No ha llegado a ponerse a la venta. Hubo un problema con los acuerdos de distribución y finalmente no se ha lanzado en nuestro país. Que mal, ¿verdad?

➔ ¿Qué juegos de pistola hay del "calibre" de Time Crisis 3?

Alberto Bello (e-mail)

No hay muchos juegos de pistola disponibles actualmente y *Time Crisis 3* es el mejor. Tu siguiente opción es *Ninja Assault*. De peor calidad, pero divertido y baratito (19,95), tienes *Endgame*.

➔ ¿Para cuándo Dragon Ball Z Budokai 3?

Álvaro Farile (e-mail)

Si no se tuercen las cosas, el amigo Goku y compañía volverán a PS2 a finales de octubre o principios de noviembre de este mismo año.

➔ ¿Los juegos de PS2 valdrán en PSP?

Alberto Bello (e-mail)

Pues no, no valdrán. Entre otras cosas, los discos de PS2 no caben en PSP (que utilizará discos con el formato UMD).

• ¿Tendrá Pro Evolution Soccer 4 opciones Online?

Miguel Ángel Almansa (e-mail)

Pues desgraciadamente, Konami acaba de confirmar que este año tampoco se podrá jugar Online con *Pro Evolution Soccer*. Una verdadera lástima.



Los Sims y *Toman La Calle* ofrecen modos de juego distintos a los vistos en PC. El primero está en Platinum.

Los Sims más adecuados

¡Hola playmaníacos! Me ha encantado el juego de *Los Sims* para PC y quiero comprarlo para PS2, pero no sé cuál de los dos me conviene más, *Los Sims* o *Los Sims Toman la Calle*.

Santiago (e-mail)

Los Sims Toman la Calle es más completo que *Los Sims*, aunque *Los Sims* está en Platinum y te lo vas a pasar igual de bien. Si el dinero no es un problema cómprate *Toman la Calle*, que además es más diferente al juego de PC, dentro de que la idea es la misma.

Loco por Splinter Cell

Hola Play2manía, me encanta la saga *Splinter Cell* y ya estoy "flipando" con el anuncio de la tercera parte... ¿qué me podéis decir de él?

Antonio Sánchez (e-mail)

Por ahora sólo se conocen detalles puntuales, como el subtítulo, *Chaos Theory*, que vamos a tener versión de PS2 (sin fecha determinada) y que tendrá modos Online. También se sabe que habrá nuevos movimientos y armas y que llevan trabajando en él desde que se puso a la venta el primer *SC*.

Otra variante para conectarte a Internet

Buenas a todos/as. Tengo una preguntilla sobre la conexión a Internet de PS2. ¿Se puede conectar directamente a la roseta de teléfono como el PC? ¿O tendrías que tener 2 conexiones, una para el PC y otra para PS2? Es que pagar Internet para PC y PS2...

Felipe (Valencia)

Vamos a ver, el PC no lo conectas directamente a la roseta del teléfono, lo que conectas es un módem. Con PS2 es igual. La conexión a Internet sólo se paga una vez, accedas desde un PC, desde dos o desde tres y una PS2. Es como los teléfonos, ¿pagas más teléfono por tener dos o tres aparatos en casa? No, ¿verdad? Pagas la línea. Con esto pasa lo mismo... aunque la cuestión es cómo conectar una PS2. Si es un router no hay problema, ya que en una entrada colocas el PC y en otra la PS2. Si es un módem, tendrás que hacer una red entre el PC y la PS2 o utilizar un switch.



Si tienes un router la conexión de PS2 a Internet es más sencilla que con un módem.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Problemas con Red Dead Revolver

Tengo *Red Dead Revolver* y no funciona: me pide un segundo mando. En la tienda sí funciona y no me lo cambian, ¿cuál es el problema?

Antonio Heredia (e-mail)

Otro lector nos ha mandado una consulta similar y al él no le funciona porque tiene un receptor de mando DVD en el puerto 2. Prueba a jugar desconectando cualquier otro periférico. Si siguiera sin funcionar, habla con Take 2.

Un cable cruzado

Hola. El Dual Shock 2 no me funciona y creo que se debe al cable. ¿Qué me recomendáis?

Jorge Pérez (Madrid)

Si es el cable tiene mal apaño, porque ese cable tiene dentro docenas de cablecitos. Imaginamos que no serás un expertos soldador, ¿verdad? En cualquier caso, prueba a desmontarlo (memorizando bien la colocación de cada pieza) e intenta colocar los cables. La mejor manera de evitar estos problemas es no enrollar el cable sobre el mando cuando lo guardes.

Home Cinema mudo

Hola playmaníacos. Tengo los altavoces Creative 5500D y hace unas semanas el sonido empezó a escucharse de forma intermitente. Probé los altavoces en otro DVD y se escuchaban perfectamente. ¿Puede ser la salida óptica de la PS2? ¿Se puede arreglar?

David Muñoz (e-mail)

Comprueba que no has cambiado la configuración de sonido de PS2 sin querer, que el cable óptico está bien (prueba con otro si tienes) y que no es un problema de una película en concreto (puede ocurrir que la película esté sucia o defectuosa, así que prueba con la misma película en el otro DVD). Descartadas estas posibilidades, deberías acudir al servicio técnico de Sony, a ver qué te cuentan. El teléfono es 902 102 102.

Los altavoces Creative 5500D son una de las mejores propuestas en sonido 5.1.



Compatible con:
NOKIA SIEMENS SAMSUNG SAGEM ALCATEL SONYERICSSON PHILIPS SHARP MOTOROLA PANASONIC - LG. (Consulte modelos)

MiFondo

¡¡Crea tus propios fondos!!



Ejemplo: MIFONDO752 1004 Estoy que EXPLOTO por TI

Pídelo fácilmente: envía MIFONDO752, el código del fondo y el texto que quieras al 7667.

Tienes un Siemens y quieres borrar el logo del operador? Envía FONDO752 1167 al 7667

Trucos Videojuegos

¿Quieres saber como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc.. de tu videojuego preferido? ¡Es muy fácil!, cada vez que envías: TRUCO752 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco.

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO752 PS2 GTA VICE CITY
TRUCO752 PSX NBA LIVE 2003
TRUCO752 XBOX NEED FOR SPEED UNDERGROUND
TRUCO752 GAMECUBE METAL GEAR SOLID

Sonidos Reales



Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Envía SONIDO752 y el código al 7667.

Ejemplo: Envía SONIDO752 1043 para recibir el orgasmo de mujer.

SONIDO	Código
Pedo Líquido	1029
Accidente Coche	1011
Grito Tarzán	1006
Coche Fórmula 1	1037
Gallo	1039
Reloj Cuco	1015
Avioneta	1035
Vaca	1005
Gato	1002
Caballo	1031
Orgasmo De Mujer	1043
Puma	1036
Bebé Riéndose	1042
Bocina Antigua	1013

Juegos JAVA

Título: XIII (ACCIÓN)
XIII se despierta un día en la playa con una herida de bala en la cabeza. Su amnesia es total: no recuerda nada de su oscuro pasado.
Envía JUEGO752 1019 al 7667

Título: SPLINTER CELL (ACCIÓN)
Tu nombre es Sam Fisher y eres el mejor operativo terrestre "black-ops" de la sub-agencia secreta THIRD ECHELON
Envía JUEGO752 1008 al 7667

Título: SPEED DEVILS (COCHES). Código: 1024

Título: BOOBS BUSTER (SEXO). Código: 1046

Título: TRAGACOCOS (ARCADE). Código: 1085

Título: RAYMAN 3 (PLATAFORMAS). Código: 1018

Título: M.DESAILLY PRO SOCCER (FÚTBOL). Código: 1020



Pídetelo fácilmente: Envía JUEGO752 y el código del juego al 7667. Ejemplo: JUEGO752 1019

WAP.MOBILTUNING.COM

Consulta con tu móvil toda nuestra oferta en: wap.mobiltuning.com
Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos. ¡ENTRA YA!

Tonos

	Título	Categoría	Código
1	Dragostea Din Tei	DANCE/TECHNO	527664
2	Need For Speed Underground	VIDEOJUEGO	527466
3	2 Fast 2 Furious	VIDEOJUEGOS	527120
4	Zanarkand	DANCE/TECHNO	526512
5	El Señor De Los Anillos	BSO CINE	527580
6	Bola De Dragon	TELEVISION	526503
7	Scorpia	DANCE/TECHNO	526541
8	Mortal Kombat	VIDEOJUEGO	527321
9	Obsesion	LATINO	527724

CINE/TELEVISIÓN

El Exorcista (Tubular Bells) - BSO CINE	525574
Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	525566
The Fast And The Furious - BSO CINE	527539
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV	527347
Terminator - CINE	525939
Misión Imposible - CINE	525002
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	526264
El Último Mohicano (principio) - CINE	525956
Perros Callejeros - CINE	527602
CSI (Las Vegas) - TV	526596
El Ultimo Mohicano (final) - CINE	527378
El Inspector Closeau (Anuncio Nissan) - TV	527787
Piratas del Caribe (La Perla Negra) - CINE	527756

DANCE/TECHNO

Geordie	527367
Es Como La Cocaína	527505
Insomnia	527316
Infected	525865
Flying Free	526214
Children Of The Demon	527416
Groove 2.0	526174
When I Sleep (X-Que Vol. 8)	527399
Radical	526270
Think About The Way	527720
Extasia	527735
Beautiful Day	527743
This Is Better	527738

POP/ROCK/RAP

Fuente De Energía - POP	527540
Pastillas De Freno - POP	527640
Jesucristo García - ROCK	526246
Molinos De Viento - ROCK	526302
Hey Ya! - POP INTERNACIONAL	527637
La Costa Del Silencio - ROCK	527353
El Marío De La Cannisera - ROCK	527655
Oye El Boom - OT1/POP	527591
Vicio - ROCK	527443
Malo - ROCK	527696
Cómo Ronea - POP	527742
El Atrapasueños - ROCK	527748
Loko - POP	527747
My Band - RAP	527744
Lola - POP	527710
Tragicomedia - POP	527700
Mi Rumbita Pa Tus Pies - POP	527745
Quiero Ser - POP	527776
Yeah - RAP INTERNACIONAL	527709
Gaia - ROCK	527730

HIMNOS

PP (Partido Popular)	526641
Himno Nacional De España	525007
El Novio De La Muerte (estribillo)	527288
La Muerte No Es El Final	527627
Himno De La II Republica	526827
Eusko Gudariak	527485
El Novio De La Muerte (estrofa)	526666

VARIOS

The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGO	527095
Crash Bandicoot - VIDEOJUEGO	526407
Paquito El Chocolatero - FESTIVIDADES	525570
Somos Los Frikis - OTROS	527817
FIFA Soccer 2004 - VIDEOJUEGO	527815
Castlevania - VIDEOJUEGO	527816
007: Todo O Nada - VIDEOJUEGO	527812

Pídetelos fácilmente:

MONOFÓNICOS: Envía TONO752 y el código al 7667
Ejemplo: TONO752 527664
Monofónicos: también puedes pedirlos en el 806.588.672

POLIFÓNICOS: Envía POLI752 y el código al 7667
Ejemplo: POLI752 527664

Fondos

Pídetelos fácilmente: Envía FONDO752 y el código del fondo al 7667.
Ejemplo: FONDO752 1055

1055	+18 1111	1232	1258	1167	1078	1119	1245		
1490	1489	1488	1487	1486	1485	1484	1471	1470	1472
1079	+18 1179	1132	1192	+18 1234	1152	1253	1241	1240	1201
1370	1480	1355	+18 1406	1421	1369	1346	1327	1319	1314
1211	1131	1202	1002	1157	1068	1233	+18 1043	1262	+18 1193
1188	1291	+18 1220	1076	1060	+18 1144	1001	1282	1101	+18 1301

No encuentras el fondo que buscas? Envía FONDO752 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: FONDO752 DRAGON - FONDO752 BANDERA

1102	1267	1080	1292	1268	1381	1087	1380	1356	1089
1057	1222	1218	1247	1189	1099	1211	1176	1198	1117
1115	1104	1183	1375	1373	1374	1302	1306	1294	1300
1313	1293	1349	1359	1344	1362	1297	1339	1322	1368

Animados

Pídetelos fácilmente: Envía ANI752 y el código del animado al 7667.
Ejemplo: ANI752 1025

1038	1025	1031	+18 1001	1026	1058	1041	1033		

No encuentras el animado que buscas? Envía ANI752 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: ANI752 SEXO - ANI752 BANDERA - ANI752 MATRIX

1057	1034	+18 1004	1053	1046	1055	1027	+18 1005	1056	1054

Imagenes

Pídetelas fácilmente: Envía IMAGEN752 y el código de la imagen al 7667.
Ejemplo: IMAGEN752 525202
También puedes pedirlas llamando al 806.588.672

525202	524664	524647	525013	525378	524719	524384	525405		
525476	525475	525474	525473	525469	525468	525467	525466	525465	525464
523799	524394	525291	524504	524932	523703	524761	524984	+18 524910	525402
525463	525462	525461	525460	525455	525454	525453	525452	525449	525448

No encuentras la imagen que buscas? Envía IMAGEN752 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: IMAGEN752 SEXO - IMAGEN752 COCHES

525041	524162	525359	525015	523908	524099	525190	523254	524789	524695
524444	524720	525139	524426	525175	524788	+18 524424	525188	524077	524545
525097	524404	525399	524138	524282	525396	525406	525409	524800	524921
524710	524470	524442	525370	+18 524639	525340	+18 525166	+18 523761	525348	525329
+18 525165	524966	523880	523700	524098	523963	524504	524269	524716	525183
524866	525093	525443	525423	525363	525336	525438	525282	525302	525328



Trucos A-Z

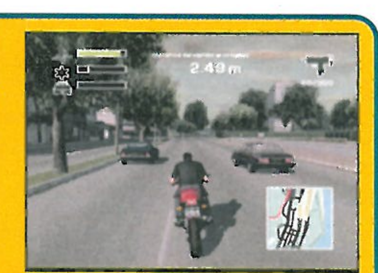
Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

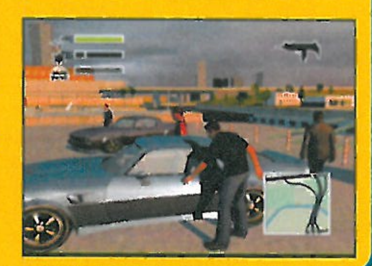


DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido si lo haces bien en cada ocasión.

- **Desbloquear todos los vehículos:** L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.
- **Desbloquear todas las misiones:** L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.
- **Todas las armas:** R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
- **Invencible (no funciona en el modo Historia):** ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.





[A]

ALIAS

• **Selección de nivel:**
Después de terminar el juego una vez, en la pantalla donde pone "New Game" pulsa simultáneamente estos botones: **L1 + R1**.

• **Passwords:**
WRECKING BALL: I.A. loca.
BIGDOGS: Los 50cc.
MINIGAMES: Todas las máquinas.
OBTGOFAST: Inteligencia artificial experta.

[C]

CHAMPIONS OF NORRATH

• **Subir de nivel 1 a 20 y conseguir 999 puntos de habilidad:**
Sólo funciona con un personaje de nivel 1. Introduce el código cuando el juego haya empezado y tengas el control del personaje.
Pulsa y mantén esta combinación:
L1 + R2 + ▲ + R3.

[H]

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Estos trucos se activan pulsado estas combinaciones durante el juego:

- **Modo Dios:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.
- **Armas:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.
- **Cámara lenta:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.
- **Salud:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
- **Modo Puñetazos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
- **Sin gravedad:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.
- **Carga letal:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.
- **Modo Bomba:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.
- **Pistola de clavos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.
- **Completar misión:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.

HITMAN CONTRACTS

• **Abrir todos los niveles:**
Pulsa en el menú principal:
✖, ▲, ●, ←, ↑, →, L2, R2.

[K]

KILL.SWITCH

• **Munición infinita:**
Completa el juego y pulsa:
L1, R1, ■, ■ ó **L1, R1, ▲, ■, ■.**

[L]

LA GRAN EVASIÓN

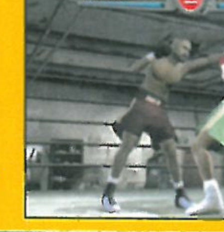
Pulsa en el menú principal:

- **Seleccionar nivel:** ■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■.
- **Munición infinita:** ■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1.
- **Vídeos:** L2, L2, ■, ●, ●, R2, R1, ■, ■, ●, L1, R1.



FIGHT NIGHT 2004

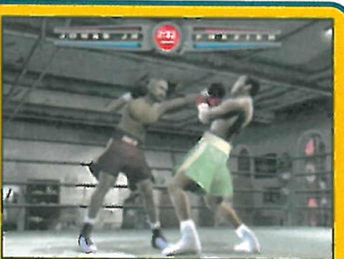




• **Desbloquear todos los escenarios:**
En el menú principal pulsa:
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.

• **Cabezones:**
En el menú principal pulsa:
←, →, ←, →, ←, →, ←.

• **Luchadores enanos:**
En el menú principal ilumina la opción "Jugar ahora" y pulsa: ←, →, ←, →, ←.



LAS TORTUGAS NINJA

• **Pies raros para las tortugas:**
En la pantalla del título, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
Oirás una frase confirmando el truco.

• **Nuevos uniformes:** Introduce los códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
- Para Donatello: DDSMS o RRSLR.
- Para Leonardo: LDMSR o RLSLS.
- Para Michaelangelo: RRLMD o RLSLS.
- Para Raphael: DMDML o SLSMM.

• **Poder de ataque doble:**
- Para Donatello: DRLDS.
- Para Leonardo: LMLSD.
- Para Michaelangelo: SMRDL.
- Para Raphael: RDSRL.
- Para Leonardo: MRLLM.

• **Poder de defensa doble:**
- Para Donatello: SSSMR.
- Para Michaelangelo: MRRML.
- Para Raphael: LRMDS.

• **Efecto Power Up doble:**
Los personajes se iluminan en rojo:
- Donatello: DMDRS.
- Leonardo: LSLSR.
- Michaelangelo: MMSLR.
- Raphael: SLDSM o MSLLR.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado.
Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

• **Activar trucos:**
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa: **R2, L1, R1, L2, ←, ●.**
Fuera de la casa aparecerá un gnomo: esto significa que puedes meter más trucos.

• **Todos los objetos:**
Pulsa **L2, R2, ↑, ▲, L3.**

• **Rellenar motivos de tu Sim:**
Pulsa **L2, R1, ←, ●, ↑**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.

• **Más dinero:**
Pulsa **L1, R2, →, ■, L3.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.

• **Todas las localizaciones:**
Pulsa **R2, R3, L3, L2, R1, L1.**
Podrás visitar (pero no mudarte) todas las casas del juego.

• **Todas las opciones sociales:**
L1, R1, ↓, ✖, L3, R3.

• **Todas las prendas para vestir:**
L1, R2, ✖, ●, ↑, ↓ (estas dos últimas direcciones debes realizarlas con el stick analógico).



[M]

MANAGER DE LIGA 2004

• **Truco maestro:**
Introduce la palabra LMA2004A en la sección del juego "Introduce tu nombre" cuando empieces una nueva partida. Después, ve a la sección "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que te ofrece un montón de ventajas extra.



MANHUNT

• **Trucos salvajes:**
Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño del juego como bonus. Como extra, consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la izquierda con la que tenga a su derecha para conseguir el truco completo. Introduce estos códigos en el menú principal.

- **Regeneración:** R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.
- **Equipación completa:** R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:** L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.
- **Correr siempre:** R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:** R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.
- **Invisible:** ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.
- **Cazadores con voces de helio:** R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.
- **Piel de mono:** ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
- **Piel de cerdito:** ↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.
- **Piel de conejo:** ←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.

• **Desbloquear bonus:**
Consigue tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.
• **Hard as Nails:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
• **Brawl Game:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
• **Monkey See, Monkey Die!:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
• **Time 2 Die:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.



MAX PAYNE 2

• **Desbloquear todos los niveles y modos de juego:**
Durante el juego, introduce:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza una partida nueva y tendrás todo desbloqueado.



[N]

NBA LIVE 2004

Ve a la opción "My NBA Live" y elige "NBA Codes". Introduce cualquiera de éstos en función del truco:

• **Jerseys de los Hardwood Classics:** 725JKUPLMM.
• **Toda la ropa NBA:** ERT9976KJ3.
• **Todas las zapatillas:** POUY98GY5.
• **La equipación deportiva del equipo:** YREY5625WQ.
• **Puntos para comprar en tiendas:** 87843H5F9P.
• **Personajes secretos:** Crea un jugador con uno de estos apellidos. Estará disponible como agente libre.

posneghx - Mario Austin.
skenxido - Malick Badiane.
zxccvdri - Sani Becirovic.
bbvdkcvm - Matt Bonner.
sdfgurkl - Carlos Delfino.
pockdlek - Andreas Glyniadakis.
sosodef - Jermanie Dupri.
oeisndla - Kyle Korver.
nbvksmcn - James Lang.
qwpoaszx - Paccelis Morlende.
whsucpoi - Aleksander Pavlovic.
poilkjmn - Rick Rickert.
ioubfdcj - Sofoklis Schortsanitis.
xcfwqase - Tommy Smith.
poioijis - Szymon Szewczyk.
zxdsdrke - Nedzad Sinanovic.
itnvcjsd - Remon Van de Hare.
wmzkcoi - Xue Yuyang.

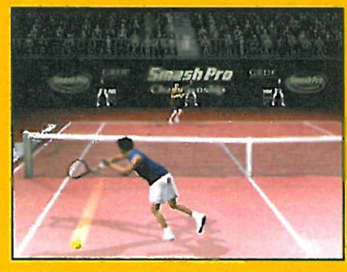


NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador para desbloquear a los siguientes equipos:

- **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
- **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:** All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:** All-Star NFC West.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2





- **Desbloquear cámaras secretas:** termina el año en el modo Pro Tour.
- **Desbloquear personajes secretos:**

Cassandra Alexandra: termina el modo Arcade con una tenista femenina con la dificultad Pro establecida.
Heihachi Mishima: termínate el modo de juego Arcade con un tenista masculino y con la dificultad Challenger establecida.
Ling Xiaoyu: termina el modo Arcade con una tenista femenina y con la dificultad Challenger establecida.
Raphael Sorel: termina el modo Arcade con un tenista masculino y con la dificultad Pro establecida.

[R]

RAYMAN 3

- **Energía Extra:**
Tu energía se incrementará por cada seis jaulas que cojas. Hay 60.

RED DEAD REVOLVER

- **Modo Cazarrecompensas y modo Difícil:** Supera el juego una vez y desbloquearás estas dos nuevas clases de dificultad.
- **Todos los personajes y páginas de periódico:** Compra todos los ítems.
- **Muerde la bala:** Supera Fort Diego en modo Cazarrecompensas.
- **Golden Gun:** Supera The Siege en modo Cazarrecompensas.
- **Deadeye infinito:** Supera "Battle Finale" en modo Cazarrecompensas.
- **Modo Dios:** Completa el objetivo Fall from Grace en modo Cazarrecompensas.
- **Sin distorsión:** Supera End of the Line en modo Cazarrecompensas.
- **Revólver Red Wood y dificultad "realmente difícil":** Completa el juego en el modo Difícil.
- **Estrellas tristes:** Supera The Mine en el modo Cazarrecompensas.



[S]

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

- **Munición infinita:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, **L1**, **R1**. Oirás la frase "Secret Code accepted".
- **Todas los niveles de acción instantáneos:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa ↑, ↓, ←, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**. Oirás la frase "Secret Code accepted".
- **Cabezas grandes:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**. Oirás la frase "Secret Code accepted" si lo has hecho bien.

SERIOUS SAM

- **Niveles perdidos:**
Consiguiendo medallas de oro es posible desbloquear niveles extra. En la pantalla de selección de nivel del menú principal, pulsa ✖ para entrar en la sección "The Lost Levels".

Ancient Rome-Praetorian Camp: 3 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum Romanum: 5 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum of Trajan: 7 medallas de oro.
Ancient Rome-Addressing the Senate: 9 medallas de oro.
Ancient Rome-Caesar's Sanctum: 12 medallas de oro.
Feudal China-The Silk Road: 15 medallas de oro.
Feudal China-The Gate of Supreme Harmony: 18 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Steam Tower: 22 medallas de oro.
Legendary Atlantis-Geothermal Tunnels: 24 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Corridors of Power: 26 medallas de oro.
The Gallery: 31 medallas de oro.

SOCOM II (ONLINE)

- **Visión nocturna en tercera persona:**
Cuando juegues Online, puedes usar tus gafas de visión nocturna y permanecer en perspectiva de tercera persona y así ver muchas más cosas que en primera persona. Para hacerlo, mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

SOUL CALIBUR II

- **Repetición a cámara lenta:**
Al acabar un round, mantén ✖+▲+↓.
- **Personajes charlatanes:**
Cuando hayas elegido a tu personaje y aparezca la pantalla de carga, pulsa cualquier botón para que tdiga algo.
- **Elegir pose de victoria:**
Antes de que tu personaje haga su pose de victoria, mantén pulsado un botón para que haga otra.



SHREK 2



- **Desbloquear todos los niveles:**
Entra en el primer nivel y pulsa el botón Start. Ve al álbum y pulsa: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Si lo haces bien oirás una frase de confirmación. Sal del nivel y en el menú principal tendrás la opción para seleccionar el que quieras.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es**.

☐ Trucos para el Dynasty Warriors 2

Hola play2maníacos. Tengo el juego *Dynasty Warriors 2* y me gustaría ver todos los personajes, pero es muy largo y tengo poco tiempo para jugar. ¿Hay algún truco para desbloquear a los personajes ocultos? Muchas gracias.

✉ **Santiago Castillos (e-mail)**

Estos son los trucos que necesitas y tienes que introducirlos en la pantalla del título. Cuando acabes de pulsar cada secuencia, oirás a gente celebrándolo:
Todos los personajes: ■, ■, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ■, ■
Generales Shu disponibles: ■, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**
Generales Wu disponibles: ■, ■, **L2**, **L2**, **L2**, **L2**, **L1**, **L1**

☐ Contra Kirie en Project Zero

Amigos de Play2Manía: tras mucho esfuerzo y muchos sustos he logrado llegarme al final de *Project Zero*, el juego de terror de PS2 que más me ha gustado. Pero el problema es que no soy capaz de acabar con el enemigo final, Kirie. No sé cómo matarla, ya que parece que mis fotos no la hieren. ¿Qué es lo que hago mal?

✉ **Beatriz Asturias (Girona)**

Kirie sólo es vulnerable a las películas 94 y 70, así que si atacas con cualquier otra no servirá de nada. Además debes disparar cuando el círculo del objetivo esté naranja, cosa que ocurre durante un corto periodo de tiempo cuando consigues recargar el indicador de energía mística. Las claves para ganar son mantenerte a distancia (es bastante lenta), utilizar las columnas de piedra para protegerte y acumular energía y disparar en el momento preciso, cuando el objetivo esté de color naranja. Verás que cuando una foto la daña, desaparece. Pero tú sigue enfocando al mismo sitio, porque volverá a aparecer allí.

☐ En la Sección Prohibida de Harry Potter y la Cámara Secreta

Hola chicos de Play2Manía. Estoy jugando a *Harry Potter y la Cámara Secreta* y tengo que conseguir un hechizo en la Sección Prohibida de Hogwarts, pero no sé cómo alcanzarlo. ¿Sabéis hacerlo? Gracias.

✉ **Alicia Pérez (Madrid)**

Bueno, Alicia, como no especificas el punto concreto en el que estás atascada, te damos rápidamente las indicaciones desde el principio de la sección: sube por las escalerillas de derecha y avanza por la planta superior pegado a la pared, evitando los libros que salen de los estantes. Sube por las siguientes escaleras y repite el proceso hasta que llegues a la puerta. Ábrela y te encontrarás con una sala llena de estantes. A la derecha hay un cofre con una Delicia para Lechuzas. Avanza hacia la derecha y llama a Hedwing. Después de leer la nota, da de comer a tu lechuza. Sube por la escalerilla que hay en la zona izquierda de la sala, cerca de donde estaba el cofre. Una vez sobre la estantería, salta hasta la cornisa de la derecha y desde allí a las otras estanterías. Utiliza Diffindo para romper la cuerda que te impide llegar a la siguiente plataforma, y usa de nuevo este hechizo para llegar a ella y desde allí al libro de la Historia de Hogwarts. Al leerlo se abrirá una puerta en el centro de la sala. Entra y haz retroceder con Flipendo a la estantería que te sale al paso. Al final de camino, la estantería caerá y podrás arrastrar el bloque de piedra hasta el principio del camino. Sube al bloque, desde éste a la siguiente estantería y después sigue subiendo hasta llegar al libro de hechizos.

☐ Contra el tirano en Commandos 2

Saludos, estimados playmaníacos. Estoy jugando a *Commandos 2* y soy incapaz de pasarme la Misión 4, concretamente al final, cuando tengo que eliminar al tirano. Dentro del pueblo, preparo una emboscada para él y su comitiva, pero siempre acaba muriendo alguno de mis hombres. ¿Sabéis de alguna táctica efectiva?

✉ **Emilio Fernández (Jerez, Cádiz)**

Tranquilo, Emilio, que hay una manera mucho más fácil de acabar con el tirano que prepararle una emboscada (aunque ese método también puede funcionar). Lo primero que debes hacer, antes de llamar por radio para que venga el tirano, es reunir a todos tus hombres en la barca que vais a utilizar para huir al final de la fase, dejando a uno de los Ghurkas en la estación de radio. Mete a todos tus chicos en la barca menos al francotirador, que debe subir al poste cercano a la barca. Haz que el Ghurka llame por radio y espera a que aparezca la comitiva del tirano. Deja que su escolta avance por el puente hasta que veas su coche claramente. Dispara ahora a un soldado de su escolta al azar, y verás cómo en medio del lío el tirano sale del coche. Apunta con sangre fría, porque aunque los soldados comenzarán a dispararte, te da tiempo a eliminar al tirano, bajar del poste y unirte a tus compañeros en la barca para huir.

☐ Truquitos para Turok

Hola Play2Manía. Me he hecho con un juego un poco antiguo, *Turok Evolution*, pero quería saber si tenéis trucos para él. Gracias de antemano.

Jonathan Salvador (e-mail)

Estás de suerte, porque en nuestra base de datos hemos encontrado los siguientes trucos para este juego (introdúcelos en el menú de trucos):

- Invencible: EMERPUS
- Munición infinita: Madman
- Invisible: SLLEWGH
- Todas las Armas: TEXAS
- Seleccionar nivel: SELLOUT
- Modo Demo: HUNTER

☐ Un minijuego secreto en Onimusha

Buenas playmaníacos. Como me gustó mucho su segunda parte, he recuperado el primer *Onimusha* y ya me lo que pasado una vez. Pero tengo una duda: ¿para qué sirven las Flouritures del juego y cuántas hay? Gracias y un saludo.

Nacho Del Olmo (Santander)

En total hay veinte Flouritures, y lo que conseguirás si las coges todas es desbloquear un minijuego llamado Oni Spirit, que puedes encontrar en la opción "Special Features". En él, Samanosuke tendrá que recorrer una serie de niveles contrarreloj, ya que su barra de energía va descendiendo. Es bastante entretenido...

☐ Contra la Hidra de cinco cabezas en Rygar

Hola Play2maníacos. Os escribo porque estoy atascado en el mejor juego de acción de PS2, *Rygar*, que me parece mucho mejor que otros más famosos como *Devil May Cry*. Me he llegado a un monstruo con cinco cabezas gigantes y no me lo paso ni para atrás. ¿Me podéis ayudar con él? Gracias.

Manolo Díaz (Burgos)

Typhon, que así se llama esta hidra hiperdesarrollada, es uno de los jefes más difíciles del juego. Lo primero que debes saber es que la única manera de herirle es saltar y lanzar tu escudo en el aire (da igual el escudo que utilices). Lo mejor es que te sitúes al borde de la plataforma central y lances tu escudo de izquierda a derecha para golpear hasta tres de sus cabezas a la vez (así le harás mucho más daño). Para esquivar tanto el barrido que las cabezas lanzan a ras del suelo como sus proyectiles, usa el barrido. Y cuando use un aleteo para intentar tirarte con el viento, aguanta en la parte frontal de la plataforma. Sigue atacándole como te hemos dicho y acabará mordiendo el polvo.

☐ Atascado en Manhunt

Hola Play2Manía. Estoy jugando a *Manhunt* y me he quedado atascado en la zona de la cárcel, después de coger el martillo. Ahora me dicen que debo hacer dos ejecuciones con él, una horrorosa y otra violenta. ¿Cómo se hacen las distintas ejecuciones? Gracias.

Antonio Lombardía (e-mail)

El tipo de ejecución viene marcado por el tiempo que tengas pulsado el botón de ataque cuando te acercas sigilosamente a un enemigo. Hay un indicador de violencia en la pantalla y, según el color que tenga, harás una ejecución u otra. Para conseguir la primera ejecución que necesitas, mantén pulsado el botón hasta que pase de blanco a amarillo. Y para conseguir la segunda, mantén el botón pulsado un poco más hasta que el indicador se ponga rojo.

☐ Lobezno se venga de Magneto

Hola Play2Manía. Estoy sudando de lo lindo para pasarme sin trucos un juego dificilísimo, *La Venganza de Lobezno*. Sin embargo, al llegar hasta Magneto me quedo sin paciencia porque no soy capaz de derrotarle. ¿Me podéis dar algunas indicaciones? Saludos.

Rafael Solis García (e-mail)

Vamos a ver si podemos echarte una mano. Al principio se coloca en el centro del escenario y lanza contra ti todo tipo objetos y unas temibles bolas de energía magnéticas. Cuando veas que la pantalla se distorsiona corre en zig-zag y podrás evitarlas (y más vale que lo hagas, porque si te dan tres veces, quedarás atrapado y te lanzarán contra el suelo). Magneto se irá moviendo, así que utiliza tus sentidos animales para localizarlo y, cuando quede a tu alcance, ataca sin piedad. Repite la técnica hasta acabar con él.

☐ Trucos para Need For Speed Underground

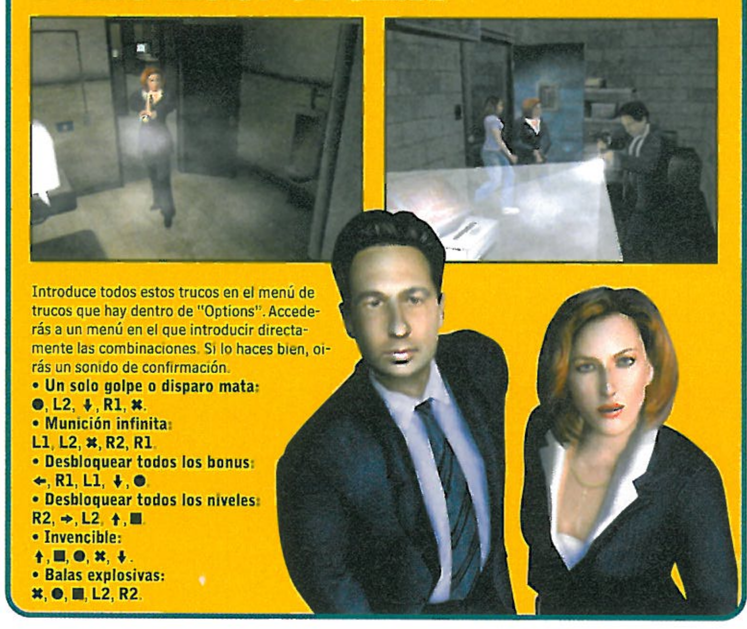
Hola amigos. Me he comprado *Need For Speed Underground* y me he quedado alucinado con lo divertido que resulta. ¿No sabréis algún truco para este juegazo? Es que abrir algunos secretos es muy difícil.

Salvador Garrido (Almorada, Alicante)

Prueba a pulsar las siguientes secuencias en el menú principal:

Todas los drag tracks: →, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2.
Todas los drift tracks: ←, ←, ←, ←, →, R2, R2, L2.
Todas los sprint tracks: ↑, R2, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓.
Física especial en todos los coches: R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1.

X-FILES RESIST OR SERVE



Introduce todos estos trucos en el menú de trucos que hay dentro de "Options". Accederás a un menú en el que introducir directamente las combinaciones. Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación.

- **Un solo golpe o disparo mata:** ●, L2, ↓, R1, ✖.
- **Munición infinita:** L1, L2, ✖, R2, R1.
- **Desbloquear todos los bonus:** ←, R1, L1, ↓, ●.
- **Desbloquear todos los niveles:** R2, →, L2, ↑, ■.
- **Invencible:** ↑, ■, ●, ✖, ↓.
- **Balas explosivas:** ✖, ●, ■, L2, R2.

[T]

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal (la sala de estar donde está Homer), ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:

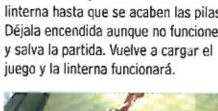
- **Cámara diferente:** ●, ●, ●, ✖.
- **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
- **Todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.
- **Ver créditos:** ✖, ■, ■, ▲.
- **Rejilla de programación:** ●, ✖, ●, ▲.
- **Destrozar de un golpe:** ▲, ▲, ■, ■.
- **Ver velocímetro:** ▲, ▲, ●, ■.
- **Sonidos extraños:** ■, ■, ■, ▲.
- **Desenfocado:** ▲, ●, ▲, ●.
- **Coche de ladrillos rojos:** ●, ●, ▲, ■.



THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):

- **Modo Ácido:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Fotos familares:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Abismos:** ↑, ↑, ↑, →, →, →.
- **Magia direccionada:** ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
- **Fundido a negro:** ↓, ↓, ↓, ↓.
- **Fotos familiares sangrientas:** ←, →, ←, →, ←, →, R2.
- **Llenar la salud al máximo:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Consigue todas las armas y objetos excepto la Gonzo Gun:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Conseguir la Gonzo Gun:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Todo en blanco y negro):** ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2. Pausa el juego para desactivarlo.
- **El infierno en una botella:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **Cerdo Informativo:** →, ←, ↑, ←, R2, →, ↓, →.
- **Subir el nivel "maligno" de Torque:** ←, ←, ↓, ↑.
- **Subir el nivel "bueno" de Torque:** ↑, ↑, →, ↑.
- **Deja que todos veamos la luz:** ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
- **Llega la locura:** →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2.
- **Recargar munición de las armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
- **Como el demonio:** ↑, ↓, ←, →.
- **Dile hola a mi pequeño amigo:** ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
- **Recortada frenética:** ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Limpieza total:** ↓, ↑, →, ←.
- **El Big Bang:** →, →, →, ←, ←, ←.
- **Botella de Xombium llena:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.
- **Archivos de monstruos:** Usa tu transformación en monstruo todo lo que puedas y completa el juego.
- **Archivos de Torque:** Toma "malas" decisiones, como matar a gente indiscriminadamente o dejarles morir, etc, y termina el juego.
- **Archivos de la familia de Torque:** Toma "buenas" decisiones, como salvar personajes de la muerte, ayudarles, etc, y termina el juego.
- **Hacer que funcione la linterna sin pilas:** Enciende tu linterna hasta que se acaben las pilas. Déjala encendida aunque no funcione y salva la partida. Vuelve a cargar el juego y la linterna funcionará.





TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:

- **Todas las subidas de nivel de conducción:** ←, →, ←, →, ✖.
- **Todos los movimientos de pelea:** ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
- **Mostrar la localización actual:** ✖, ✖, ■, ▲.
- **Coche más grande (tienes que estar montado en él):** ↓, ↓, ↓, ✖.

TRANSFORMERS

Introduce estas combinaciones en la pantalla donde se elige la dificultad:

- **Completar Nivel Amazon:** ←, →, ←, ←, →, R1, R2, ●.
- **Completar Nivel Earth:** R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●.
- **Completar Nivel Atlantic:** ●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.
- **Completar Nivel Starship:** ←, ←, →, ●, ●, →, →, ←.
- **Completar Nivel Alaska:** R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←.
- **Más trucos:**

En el menú principal del cuartel general Autobot introduce los siguientes códigos:

Salud infinita (tienes que equipar primero al minicon):
↑, ↑, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2.
Powerlink infinito:
↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.
Modo Cabezón:
●, ●, ●, ■, L1, L1, L1, L2.
Modo Turbo:
L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.

- **Un toque mata:**

Mientras juegas, pausa la partida y pulsa: ■, ●, ■, ●, L1, L1, L2, L1. Oirás la frase "Código Aceptado".

[W]

WAY OF THE SAMURAI 2

- **Elegir modelo de personaje:**

Pulsa la combinación de abajo en la pantalla de creación de personajes con la flecha de selección sobre "Name Selection".
Después, pulsa izquierda o derecha para cambiar a cualquier modelo de personaje:
L1, R1, R2, L2,
L1, R1, R2, L2, ■.
Los siguientes trucos se introducen mientras tienes pausado el juego. Oirás distintos sonidos cada vez que metas un código que te confirmarán el truco.
Cuando quites la pausa, los trucos tendrán efecto.

- **500 monedas pequeñas:** mantén **L1+L2** y pulsa: ←, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, ■.
- **Rellenar toda la salud:** mantén **L1+R1** y pulsa: ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, ■.
- **Rellenar toda la stamina:** mantén **L2+R2** y pulsa: →, ←, →, ←, ↓, ↓, ■



Juegos
Envía PMJUEGO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PMJUEGO 1600 al 7227
Carlos Sainz Rally ©
1600
Gasol AllStar ©
1601
2004 Real Football
1090
Las arenas © del tiempo
1281
Tragacocos
1410
Solitario
1013
7227
www.movilcube.com
Bamm
1251
Siberian Strike
1011
Blocks
1272
Rayman 3
1018
Splinter Cell ©
1084
XIII
1088
Juegos Exclusivos Movilcube
Envía PMJUEGO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PMJUEGO 1829 al 7227
juegos en español
PURSUIT SQUAD
1801
Hugo - Follow the Monkey
1829
Hugo - Earthquake
1830
Strip Janet
1811
Snowed Under
1802
Kang
1807
Run'n mail
1808
Chase Racing
1809
Pub Dardos
1804
Pub Billar
1803
The Black Citadel
1810
Fondos
Envía PMFONDO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PMFONDO 36170 al 7227
36170 37489 35937 38879 36648
36326 36455 36213 36613 36215 45007 44019 36525 36337 37030
37607 36927 35365 35546 37442 45015 38916 36155 36329
36326 36518 35492 36103 35935 36244 36523 37026 45009 37715
+18
movilcube ©
SGAE
Polifónicas
Envía PMPOLI seguido del código al 7227.
Ejemplo: Envía PMPOLI 84680 al 7227
TOP
84680 Disco-Tecno Dragostea din tei
84760 Españolas Obsesion
84267 Españolas Buleria
82652 Españolas Fiesta Pagana
84519 Pop-Rock Left outside alone
84520 Españolas Oye el boom
84652 Rap My band
84252 Pop-Rock Hey ya
84068 Hard Rock Du hast
84432 Españolas Fuente de energia
80726 Pop-Rock No woman no cry
84720 Españolas Lola
Cine y TV
84440 El señor de los anillos
80017 Mision imposible
80025 The Simpsons
83883 El exorcista
84067 El Exorcista
80143 La Pantera rosa
84064 Darth Vader Marcha imperial
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
Novedades
84689 Pop-Rock King of love
84687 Españolas La brisa
84685 Pop-Rock Last to know
84684 Españolas Me derrumbo
84683 Rap Fuck it (I don't want you back)
84681 Pop-Rock Take your mama
84679 Españolas Perros
84678 Españolas Permitame señora
84677 Pop-Rock Build a bridge
84673 Pop-Rock Feelin in the same way
84720 Españolas Lola
84203 Disco-Tecno Dos gardenias
80239 Pop-Rock Final Countdown
82380 Españolas Dame Veneno
84090 Españolas Tengo
83796 Españolas La madre de Jose
80277 Hard Rock Nothing else matters
82935 Españolas Noches de bohemia
83584 Pop-Rock Bring me to life
84744 Españolas Malo
83849 Españolas Molinos de viento
84216 Españolas La costa del silencio
80056 Disco-Tecno Insomnia
80293 Pop-Rock Its my life
82886 Españolas Ni más, ni menos
83814 Disco-Tecno Satisfaction
84426 Españolas Abre tu mente
80111 Hard Rock Sweet Child of Mine
84226 Disco-Tecno Cafe del mar
83228 Disco-Tecno Samba Adagio
84201 Disco-Tecno Voglio vederti danzare
84204 Pop-Rock In the shadows
83655 Hard Rock Thunders truck
80093 Disco-Tecno Equador
Sonidos reales
77002 Peliculas Grito de Tarzan
77000 Peliculas 20th Century Fox
77048 Vehiculos Sirena de policia
77018 Tecnologia Telefono antiguo
77091 Personas Risa de Thriller
77142 Musica Dragostea din tei
77058 Personas Pedo
77045 Vehiculos Harley Davidson
77119 Personas Bebe gracioso
77075 Animales Gallo
77000 Peliculas 20th Century Fox
Himnos
83808 Himno de España
84446 Cara al sol
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84489 Els segadors
83809 Guardia Civil
84490 Asturias patria querida
Fondos Exclusivos Movilcube
Envía PMFONDO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PMFONDO 39206 al 7227
39206 39210 39213 39214 39201 39202 39203
39204 39207 39208 39209 39215 39234 39221
39216 39217 39220 39226 39235
Especial Olimpiadas Movilcube 2004
Envía PMJUEGO seguido del código al 7227. Ejemplo: Envía PMJUEGO 1812 al 7227
Summer Games
1812
Shoot&Splash
1813
Power Games
1815

ObsCure

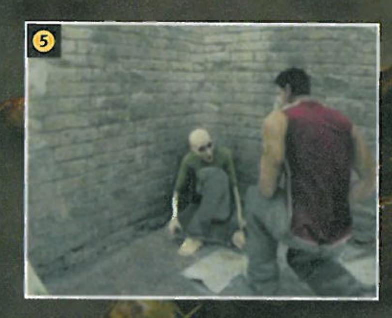
Cinco estudiantes van a descubrir que las clases nocturnas del instituto Leafmore son muy especiales: en ellas se experimenta con los alumnos para convertirlos en monstruos que desprenden un halo de oscuridad. ¿Estás dispuesto a ayudarles a sobrevivir a ellas?

Prólogo: Kenny pica el anzuelo











Comienzas con Kenny en la cancha de baloncesto. **Avanza hasta la canasta** contraria y oirás un móvil. Entra en los vestuarios por la puerta del fondo a la derecha. Verás el **móvil y tu mochila**. Contesta y comenzará un vídeo: mientras hablas con Ashley **alguien te roba la mochila**. Sal del vestuario y verás cómo una puerta se cierra al otro lado de la cancha. Sal por ella al **Patio Este**, tuerce a la derecha y entra por la **puerta de metal** que da a los jardines ❶. Avanza hasta una mansión y rodéala por la derecha. Entra por la **trampilla** que da al sótano. Coge la **Cinta Adhesiva** y la **Linterna** del barril ❷, y comenzará otro vídeo en el que encontrarás una **pistola**. Oirás ruidos que vienen de una trampilla. **Pega la Linterna a la Pistola** con la Cinta Adhesiva y baja por la trampilla.

Avanza por el túnel. Una nube de oscuridad te impide el acceso a una puerta del final. **Utiliza la Linterna** para disipar la oscuridad ❸, cruza la puerta y avanza entre las cajas. Verás una puerta cerrada, pero al final del camino hay otra por la que sí puedes pasar ❹ y que da a una pequeña sala con otras dos puertas. Pasa por la de la derecha. Estás en el **interior de una celda** donde hay un estudiante que habla de extraños experimentos y que te ruega que le saques de allí ❺. **Puedes alternar con ● el control de Kenny y del estudiante.**

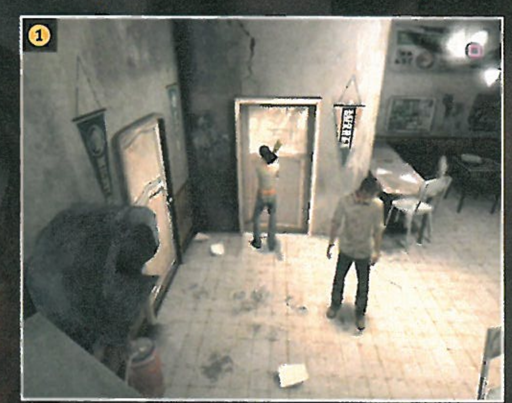
Vuelve a la habitación de las dos puertas y el estudiante sacará una **pistola** del armario. Sal al **almacén**. Avanza un poco y la puerta que no podías abrir saltará en pedazos. De su interior surgirá una **criatura** con cara de calamar ❻. **Usa el destello de tu linterna** para disipar su oscuridad y acabar con ella a tiros, pero no dejarán de salir criaturas hasta que seáis derrotados. Para huir, **retira una caja** que bloquea la puerta del túnel. Cuando vayas a alcanzar la salida, una mano cerrará la trampilla.

INSTITUTO LEAFMORE

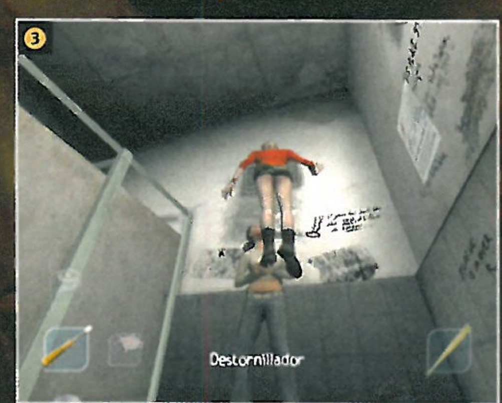
PUERTA METÁLICA A JARDÍN
PUERTA A LA MANSIÓN
PATIO OESTE
SALA DEL COMEDOR
RESIDENCIA
PATIO ESTE
GIMNASIO
PATIO CENTRAL
ENFERMERÍA
AULAS
EDIFICIO DE ADMINISTRACIÓN
APARCAMIENTO
ANFITEATRO

- Punto de reunión
- Puertas que hay que forzar
- Puertas abiertas
- Puertas de llave o que abre un personaje secundario
- Puertas que no se pueden abrir
- Candado
- CD
- Alcantarilla

Cap.1 ¿Dónde nos hemos metido?







Tras las clases, **Shannon, Ashley y Josh** se han quedado en el instituto para investigar la desaparición de Kenny. Están en el **Primer Punto de Reunión (A1)** en la Planta Baja del Edificio de Administración. El bedel los deja encerrados. Selecciona a dos estudiantes y coge el **CD** y el **Bate de Béisbol**. Con el Bate, rompe la **máquina de bebidas** de la derecha y coge una lata de **Bebida Energética**. Al otro lado de la habitación hay dos puertas. Rompe con el Bate la **cristalera de la puerta** que da al pequeño almacén **(A2)** y **mete la mano por el hueco** para abrir la cerradura ❶. Coge del almacén un **Rollo de Alambre**. Con él, fuerza la puerta que da al pasillo del vestíbulo. Sal y avanza hasta el hall. Coge el **Mapa del Edificio de Administración** que parpadea en la pared a tu derecha.

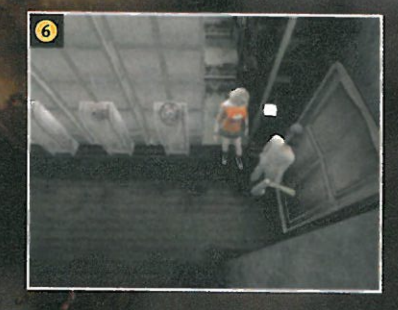
Avanza hasta el pasillo de enfrente y entra en el aula **(A3)** para recoger la **Cinta Adhesiva**. Dirígete al **servicio de chicos (A4)**, en el que una extraña oscuridad invade las paredes. Coge una **Bebida Energética** junto a un váter. Ahora entra en el **servicio de chicas (A5)** y verás una **rejilla de ventilación** en la pared. Si te colocas bajo ella e intentas que tu compañero la abra (pulsa ✖), te dirá que necesitas una herramienta. Sube a la Primera Planta del Edificio de Administración y entra en el aula **(A6)**, rompiendo el cristal con el Bate y metiendo la mano para abrir la cerradura. **Lee la Libreta** que hay en la mesa del profesor y te enterarás de que en esa clase se perdió un **Destornillador**. Empuja la estantería de la izquierda y lo encontrarás debajo ❷. Vuelve al baño de chicas **(A5)**, aúpa a tu compañero y usa el destornillador en la rejilla ❸ para pasar por ella.

Ahora estáis en el baño de profesores (A7). Coge la **Bebida Energética** que hay sobre los armarios y sal a **(A8)**. Sobre una mesa está una **Llave Oxidada** ❹. Sube por las escaleras y llegarás a **(A9)**, la **sala de profesores de la Primera Planta**. Coge el **CD** que hay junto a un ordenador y la **Llave de la Sala de Profesores** que hay en un cajetín ❺ junto a la puerta que da a **(A10)**. Entra en **(A10)**, una sala de archivo con estanterías que se mueven girando unas manivelas redondas. **Falta una de las manivelas**, así que ignora las estanterías y avanza hasta el fondo. En un mueble metálico encontrarás el **Acta de Aprobación de las Obras del Instituto**, que data de principios del siglo XX ❻. Sal de nuevo a **(A9)** y usa la Llave de la Sala

EDIFICIO DE ADMINISTRACIÓN







en la puerta que da al pasillo de la Primera Planta.

Sube por la escalinata a la Segunda Planta del Edificio de Administración y **usa la llave oxidada** en la puerta cubierta por la oscuridad. **Sube las escaleras al Tercer Piso** y avanza. De repente, saldrán de un agujero en la pared unas **criaturas** con una enorme boca dentada. **(VER BOCAGRANDES)**

Elimina con el Bate a las que puedas. En un vídeo, verás cómo aparece uno de tus profesores y rompe las ventanas; **la luz destruirá a las criaturas.** Mr. Walden te ordenará que busques al director del instituto, Herbert Friedman, y te abrirá la puerta del patio. Coge la **Barra de Metal** del suelo y baja hasta la planta baja. Ahora puedes salir por la gran puerta doble que da al Patio Central.

Enemigo: BOCAGRANDE

Diminutos seres cuyo cuerpo es casi todo una enorme boca dentada. Atacan frecuentemente en grupo. Aunque se puede acabar con ellos a golpes, lo mejor es usar el destello de la linterna para disipar su aura de oscuridad y dispararles uno o dos tiros para que mueran. Si se te agarran a la pierna, pulsa ✖ como loco para que te suelten y después dispara. La luz solar acaba con ellos al instante, así que romper una ventana para bañar a los Bocagrandes con ella es buena idea.



Cap.2 Terror en las aulas

Elige a dos personajes y **ve a las Aulas** (en la parte suroeste del instituto). En el pasillo de la planta baja **(B1)** encontrarás un **Bate de Aluminio**, un **Mapa de las Aulas** en la pared de la izquierda y dos **Bebidas Energéticas**: una en una máquina pegada a la pared izquierda (rompe el cristal) y otra en la máquina caída en mitad del pasillo.

Enemigo: MASA AMORFA

Usa el destello de la linterna para despejar su oscuridad y caerá con cinco tiros. Esquiva los pinchos que hace salir regularmente del suelo.

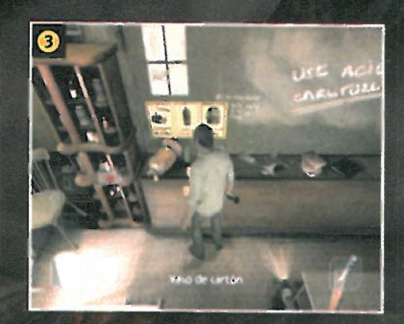


Entra en (B2) para encontrar a Stan ❶. Puedes pedirle que se una a ti o dejar que te espere en el Patio Central con el otro estudiante. Cerca de la puerta hay un **armario cerrado que puedes forzar** con el Rollo de Alambre o con la habilidad especial de Stan. Dentro hallarás **recortes de periódico** sobre desapariciones. En la esquina contraria hay **vasos de cartón** ❷. **Coge tres** y sal al pasillo.

Dirígete a (B3), un almacén en el que hay una **Pistola**, un **Cargador** y una **Linterna** (únela con Cinta Adhesiva a la pistola). La siguiente puerta da a **(B4)**, que es el servicio de chicas. **Intenta forzarla** y te atacará un Bocagrande: líbrate de él antes de acabar con la cerradura. Tras abrir la puerta, entra en el servicio y coge un **Botiquín**.

Sal al pasillo. Al lado están las escaleras al **primer piso**. Sube y encontrarás una **puerta con un candado oxidado** y un rollo de **Cinta Adhesiva** en la estantería de al lado. Vuelve a la **planta baja** y sigue por el pasillo. La pared de **(B5)** saltará en pedazos y aparecerá un nuevo bicho. **(VER MASA AMORFA)**

Después, entra por el boquete a (B5) y coge una **Bebida Energética**, **Cinta Adhesiva** y un **CD**. Vuelve al pasillo y entra en **(B6)**. En cuanto avances un poco se llenará de Bocagrandes. Corre hacia la pared contraria y **rompe los cristales de las tres ventanas** con un Bate. La luz destruirá a todos los monstruos. En la mesa del profesor hay un **Documento** sobre una sustancia llamada Mortifilia. En otra mesa hay un **CD** y al fondo una **Botella de Ácido** ❸. Debes llenar de ácido uno de los Vasos de Cartón. Tienes **32 segundos** antes de que el vaso se disuelva para **verter el ácido en el candado oxidado** de la puerta de la primera planta, así que date prisa. Si no te da tiempo puedes volver a intentarlo. Si te quedas sin vasos, coge más en **(B2)**. »

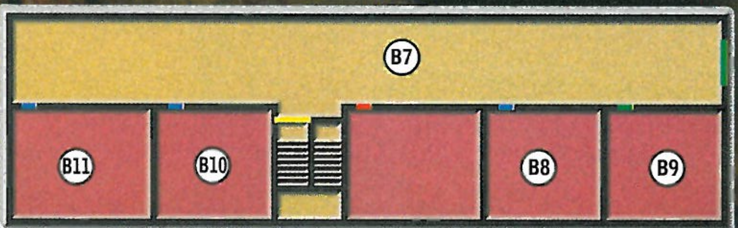


AULAS

Planta Baja



1ª Planta



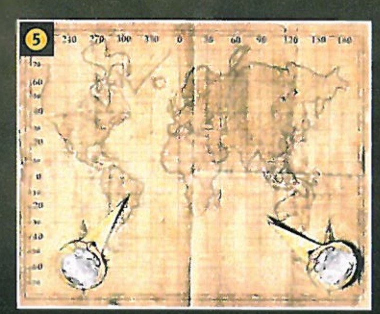
Punto de reunión — Puertas que hay que forzar — Puertas de llave o que abre un personaje secundario — Puertas abiertas — Puertas que no se pueden abrir

» Fuerza la cerradura de **(B8)**. Aparecerán dos Bocagrandes. Elimínalos, entra en **(B8)** y coge una **Bebida Energética**. En la pared de la pizarra, aúpa a tu compañero para que coja **Munición** del agujero. Vuelve al pasillo y entra en **(B9)**, donde encontrarás la **Cartera del Profesor Walden** y, en su interior, la **Aguja de una Brújula**. Aparecerán dos Bocagrandes y un alumno Mutado. **(VER MUTADO)**



Sal al pasillo y fuerza las taquillas para conseguir una **Linterna**. Al lado hay una puerta doble que da a la **terraza** del patio, ignórala. Ve a la izquierda y te atacará otro mutado ❹. Elimínalo y ve al fondo, donde aparecerán dos Bocagrandes.

Tras acabar con ellos, mete la mano por el hueco de la puerta de **(B10)** para abrir la cerradura. El despacho se divide en dos "minisalas". En la primera hay un **CD** y un **contestador**. En la otra "minisala" hay una **Foto** de Herbert Friedman junto al que parece su hermano gemelo, otra **Aguja de Brújula** y una **Nota**. **Encaja las dos Agujas en el mapamundi** de la pared. Sal al pasillo y entra en **(B11)**. Tras eliminar a un Bocagrande, **mira la placa conmemorativa** del suelo, apoyado en una pared, y verás que están señaladas las **coordenadas 20° de Latitud y 330° de Longitud**. Vuelve al despacho **(B10)** y haz que las dos Agujas del mapa señalen al punto en el que se cruzan las coordenadas ❺. Se abrirá una **caja fuerte** que tiene una **Carta a Friedman**, el **Vídeo Asunto 37**, **Cinta Adhesiva**, una **Pistola** con una Linterna atada y la **Llave del Edificio de la Biblioteca**. Reúnete ahora con los demás en el Patio Central.



Enemigo: MUTADO

Estamos ante alumnos mutados por extraños experimentos. Algunos son inofensivos y otros sólo nos atacan con un cuchillo si los enfocamos directamente con la linterna, pero la mayoría se lanzan contra nosotros sin contemplaciones. Son bastante rápidos y, por lo tanto, peligrosos, pero si mantienes la calma y usas el destello de las linternas, caen con sólo dos o tres disparos de pistola.



Cap.3 Fuera del horario de préstamo

Elige a dos personajes con pistola y ve al Edificio de la Biblioteca. Abre la puerta con la Llave y verás a un alumno sentado en unas escaleras del pasillo **(C1)**. Coge el **Mapa** junto a la puerta y ve hacia el alumno, que se convertirá en un Mutado. Por detrás te atacará otro. **Usa el destello de tu linterna** y elimina los dos a tiros.



Entra en (C2) y coge una Bebida junto al váter de la derecha. En **(C3)** aúpa a tu compañero a la rejilla y ábrela con el Destornillador. Caerán unos gusanos, pero también encontrarás **Munición**. Al salir puede aparecer otro Mutado. Si no lo hace ahora, atacará cuando salgas de otra sala.

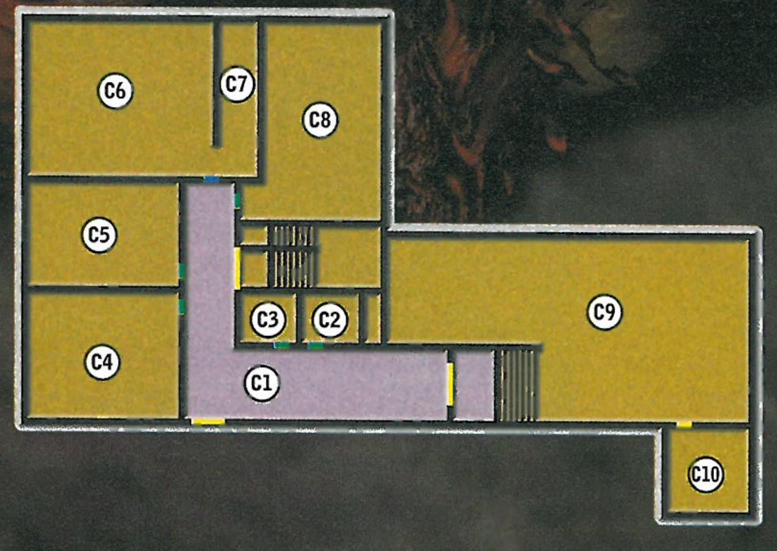


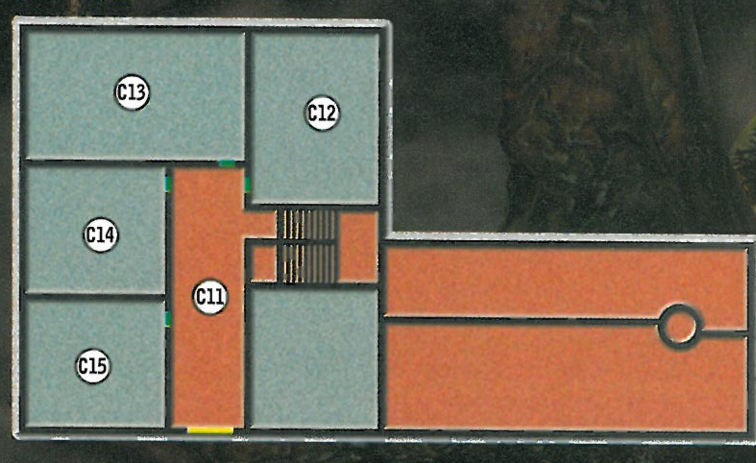
En el aula (C4) coge un **CD**. En **(C5)**, acaba con un Bocagrande y coge una **Bebida**. Para entrar en **(C6)**, rompe el cristal y mete la mano para abrir la cerradura. Dentro hallarás un **Papel con un Tachón**. Rompe una ventana y expon el Papel a la luz ❶. Verás la cifra **2432**. Ve a la sala contigua **(C7)** y usa el código en la **caja fuerte** del fondo. Dentro hallarás la **Llave de la Biblioteca** y una **Carta**.

Ve a (C8), donde una nube de oscuridad te perseguirá por el aula. Rompe todas las ventanas y la nube desaparecerá ❷. Fuerza la cerradura del armario y coge la **Linterna**.

Entra en la Biblioteca (C9). Ve al fondo y coge un **CD** de una mesa y **recortes de periódico** junto a una caja. Allí encontrarás al director Friedman, que te ordenará buscar al bedel. Coge de su mesa un **Documento** y sal del edificio. Oirás un terrible estruendo...

BIBLIOTECA



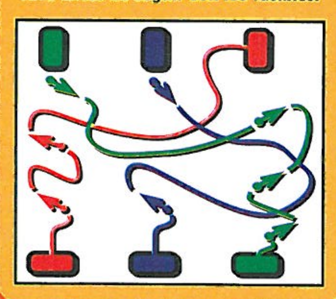


Punto de reunión · Puertas que hay que forzar · Puertas de llave o que abre un personaje secundario · Puertas abiertas · Puertas que no se pueden abrir

Cap.4 Esos molestos bichitos

El puzzle de los fusibles

Hay tres fusibles abajo y de cada uno sale un cable de un color. Debes mover los interruptores de la caja de manera que vayas conectando los cables de un mismo color para que la energía llegue a los fusibles superiores. Hay algunos cables que están rotos, así que asegúrate de que los interruptores señalan a cables intactos. En el dibujo te indicamos la posición de los interruptores. Intenta ir lo más deprisa posible, porque si tardas pueden aparecer monstruos. Si es así, pulsa ▲ para recuperar el control del personaje y acaba con ellos antes de seguir con los fusibles.



Reúnete con tus compañeros y **selecciona a dos para que vayan a la oficina del conserje**, junto a la Sala-comedor (al norte). Al acercarte oirás los gritos del conserje. Entra por la puerta metálica que hay a la derecha de la puerta de la Sala-comedor. En un pequeño almacén **(D1)**, recoge **dos Cajas de Munición**, una **Escopeta** y, junto al destrozado cadáver del conserje, una **Linterna de buena calidad**. Pégala a la escopeta con Cinta Adhesiva.

Pasa a (D2), una sala con monitores de vigilancia. Recoge de la mesa la **Llave de la Sala-comedor** y verás en un monitor cómo **una enfermera pide ayuda** desde la Enfermería ❶. En la mesa también hay un **Vídeo de vigilancia** de anoche. Esta cinta y la que ya tenías (Vídeo Asunto 37) puedes verlas en el **reproductor** que tienes al lado. Descubrirás que fue el director Friedman el que atrapó a Kenny y que éste aún está vivo, pero encerrado. »







» **Sal al exterior** y usa la Llave en la puerta de la Sala-comedor. **Al entrar en (D3)**, verás cómo un monstruoso Insecto pegado al techo estrangula a un alumno ❷.
(VER INSECTO)

Tras acabar con él, avanza y coge del suelo una **Pistola Automática**. Ve hacia la puerta doble del fondo, recoge el **Mapa** que hay en la pared ❸ (elimina al Bocagrande que salta cuando te acercas) y la **Munición** para la pistola que hay sobre una de las mesas del centro de la sala. Haz todo esto deprisa, porque **si permaneces en la habitación demasiado tiempo aparecerán más Insectos y Bocagrandes**, cosa habitual en todas las salas de este edificio. Cruza la puerta doble hasta **(D4)**, donde debes eliminar a dos o tres Bocagrandes, recoger una **Bebida Energética** del mostrador y salir antes de que aparezcan más bichos.

De nuevo en (D3), elimina a las criaturas que aparecerán en tu camino y sube deprisa por las escaleras. Una vez arriba, en **(D5)**, te atacarán un par de Bocagrandes y un Insecto. Acaba con ellos y verás un **panel eléctrico** en la pared. Ábrelo usando el Destornillador ❹ y comprobarás que **faltan fusibles**. Junto al cajetín hay una **máquina** que puedes romper para conseguir una **Bebida**. Hay otra en una de las cajas del centro, y si avanzas más, bajo una **bolsa de basura** encontrarás **Munición** para la escopeta. Muévete deprisa (antes de que aparezcan más bichos) hasta **(D6)**, una cocina en la que no hay criaturas y en la que puedes coger un **Botiquín** y un **CD** de las mesas.

Entra en (D7) y prepárate para vértelas con un Insecto. **No avances** antes de cargártelo, porque en medio de la habitación hay una Masa Amorfa ❺. Acaba con ella cuando hayas eliminado al Insecto. Verás una **Caja de Fusibles** tirada en el suelo. Cuando te acerques aparecerá sobre ti otro Insecto, así que aléjate deprisa y **usa la Linterna y la Pistola** ❻. Con los Fusibles en tu poder, oyes los gritos de la enfermera encerrada en **(D8)**, que no se abrirá hasta que haya luz.

Ve de nuevo hasta (D5) y pon los fusibles en el cajetín (si hay monstruos en la sala, antes acaba con ellos). Ahora debes resolver un puzzle.
(VER PUZZLE FUSIBLES)

Tras devolver la luz al edificio vuelve hasta **(D8)** donde, esta vez sí, la enfermera abrirá la puerta ❼. Te hablará de **Leonard** (el hermano del director que "quiere salir"). Tras la conversación, registra la sala y recoge dos **Botiquines** (uno en el armario de la pared derecha, que debes romper de un golpe), un **CD** y una **Carta** del director. Coge la **Manivela** con forma de rueda de la puerta doble ❽ y sal por ella a la terraza del Patio Central. A la derecha de la imagen (la izquierda de los personajes) hay unas escaleras. Baja por ellas para reunirte con tus compañeros.

Enemigo: INSECTO

Siempre que te enfrentes a estos bichos que andan por el techo, ten cuidado de no colocarte debajo o te agarrarán con su tentáculo. Si pulsas deprisa ✖ puedes soltarte, pero es más rápido un disparo de tu compañero contra la criatura. Si cuidas de que no te agarren, acabar con ellos es fácil, porque con el destello de la linterna y tres o cuatro tiros Caerán.











SALA-COMEDOR Y ENFERMERÍA

Planta Baja

D3 D2 D1

1ª Planta

D5 D6 D7 D8

Punto de reunión

Puertas que hay que forzar

Puertas de llave o que abre un personaje secundario

Puertas que no se pueden abrir

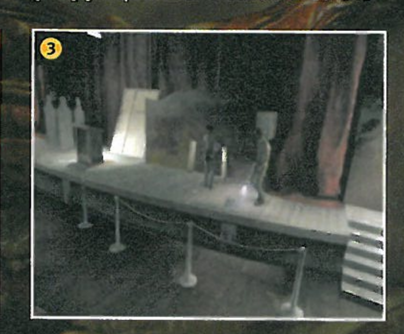
Puertas abiertas

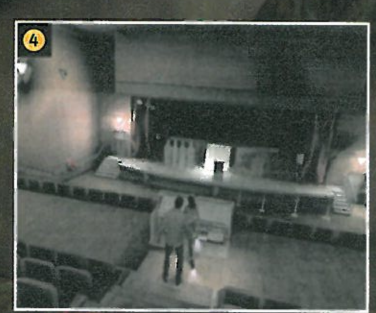
Cap.5 Un macabro escenario

Dirígete al edificio de Administración. Al entrar, repele el ataque de tres Mutados. Tras acabar con ellos, verás que la escalera se ha derrumbado. Un poco más adelante, entre los escombros, hay **Munición** para Escopeta. Entra por la puerta que da a **(A8)**, abriéndola con la Llave de la Sala de Profesores que encontraste en tu primera visita al edificio. Sube por la escalera hasta **(A9)** y pasa a los archivos **(A10)**. **Coloca la Manivela en la estantería** del centro ❶ y desplaza dos estanterías a la izquierda y una a la derecha. Al fondo hay una puerta que lleva a **(A11)**. Coge el **Rollo de Película Archivo 21**, dos cajas de **Munición** para pistola, un **CD** y **Fotos** de la construcción del instituto. Vuelve a **(A9)** y el profesor Walden te dará la **Llave del Anfiteatro**. Para llegar allí debes cruzar primero el Parking. **Abre la reja** que da al mismo, situada al sur al lado del Edificio de Administración y en frente de la puerta de la Biblioteca ❷. En el aparcamiento, puedes forzar la puerta trasera de »









» una **furgoneta** y conseguir un **Botiquín**. A la derecha se encuentra la entrada al Anfiteatro.

Ya dentro, en (E1) coge el **Mapa** de la pared, la **Cinta Adhesiva** de la mesa cercana y el **CD** que hay sobre el mostrador. Avanza un poco y en un nuevo vídeo comprobarás que Friedman aparece en fotos antiquísimas con el mismo aspecto que ahora. Entra por el portón que da al teatro **(E2)** y coge el **Tablón** que hay en el escenario ❸. En la fila más alta del patio de butacas hay un **Botiquín**. Y sobre un altavoz situado en la pared del fondo a la izquierda **Cinta Adhesiva**. En el centro del Patio de butacas, activa el **Interruptor** para que baje una pantalla en el escenario ❹.







Sal a (E1) y sube por las escaleras del fondo a la **Primera Planta**. Atraviesa la pasarela que da a la sala del proyector **(E3)** eliminando a dos Bocagrandes. En **(E3)**, coge la **Munición** para la escopeta de la estantería. **Pon el Rollo de película en el proyector** y verás una proyección en la que un médico experimenta con un suero que muta a las personas. Él mismo se lo autoadministra ❺.

Vuelve por la pasarela a (E1) y entra de nuevo en el teatro **(E2)**. **Fuerza con el Rollo de Alambre la puerta** que hay a la derecha del escenario. Entrarás en **(E4)**. Coge la **Munición** de escopeta que hay sobre la mesa y **fuerza la puerta que da a (E5)**, la sala del montacargas. Una vez allí, busca **Munición** para la pistola cerca de la columna y **pulsa la palanca** que hay a la izquierda del montacargas para quitar el seguro ❻. **Llama al montacargas**, móntate en él para subir a **(E6)**.

Nada más subir, un vídeo presentará a una enorme Mujer Mutada, a la que tienes que eliminar. **(VER MUJER MUTADA)**

Sobre una caja a la derecha tienes una **Bebida Energética**, por si te flaquean las fuerzas. Al morir, la Mujer Mutada dejará libre una **trampilla** que lleva a **(E5)**.

Baja por el montacargas a (E5). Coloca el Tablón en la reja del montacargas para bloquearla. Sube por la trampilla a **(E6)** y llama al montacargas. Baja de nuevo a **(E5)** y verás que la reja está abierta y, con el montacargas en el primer piso, puedes **bajar por el hueco**. Pero antes de bajar, **ES MUY IMPORTANTE QUE MUEVAS DE NUEVO LA PALANCA PARA PONER EL SEGURO**. Baja por el hueco ❼. Un vídeo mostrará cómo el montacargas cae, pero el seguro lo retiene unos segundos. Has salvado la vida de Stan, que habría muerto de haber estado el seguro desactivado.

ANFITEATRO

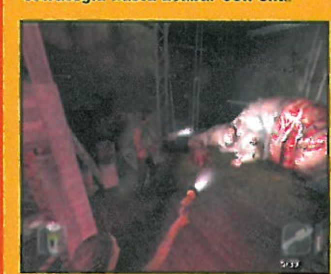
Planta Baja

1ª Planta

- Punto de reunión
- Puertas que hay que forzar
- Puertas de llave o que abre un personaje secundario
- Puertas abiertas
- Puertas que no se pueden abrir

Enemigo: MUJER MUTADA

Mientras tengan la cara cubierta será invulnerables. Cuando te acerques a una lanzará dos tipos de ataques: un zarpazo lateral y un golpe en el suelo cuya onda expansiva te afectará si estás cerca. Acércate arma en mano y, cuando vaya a lanzar su ataque, échate para atrás, usa el destello de tu linterna para desvanecer la oscuridad que rodea su cara y aprovecha para disparar. De vez en cuando, de la barriga del monstruo surgirán gusanos: acaba con ellos con la luz de la linterna. Sigue con esta estrategia hasta acabar con ella.

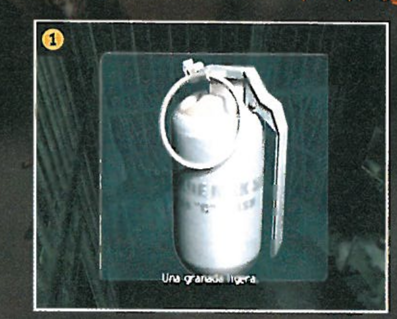


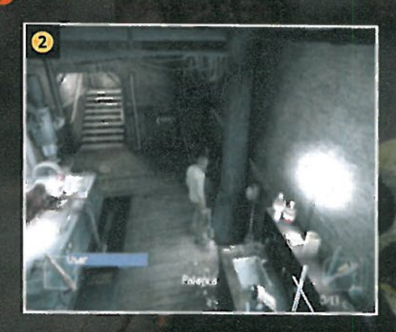
Cap.6 ¿Dónde estás, Kenny?

Estás en el primer nivel del Sótano del instituto, en la **Sala de Calderas (F1)**, que es el nuevo Punto de Reunión. **Selecciona a los dos estudiantes** que quieras y equípalos con armas. Coge un **Botiquín**, un **CD**, **munición** para la pistola que hay tirada sobre unas tablas y una **Linterna de buena calidad** que hay en una mesa cercana a la puerta. De momento, no la unas a ningún arma. Sal al pasillo **(F2)** y avanza recto hasta que aparezcan dos Mutados. Tras eliminarlos, verás que un derrumbamiento te impide seguir hacia adelante. Coge la **Bebida** junto a los escombros, ve por el pasillo de la derecha y cruza la puerta.

Ahora estás en un pasillo (F3). Ve a la derecha de tus personajes y atraviesa una nueva puerta para entrar en otro pasillo **(F4)**. A la derecha hay un **alumno. Si no le enfocas con la linterna no te atacará**, pero si lo haces se volverá agresivo y tendrás que acabar con él. Recoge la **Munición** para escopeta que hay junto a los escombros. La puerta del otro lado del pasillo está cerrada, así que vuelve al pasillo **(F3)**, avanza por él todo lo que puedas y tuerce a la izquierda para entrar en **(F5)**, un laboratorio con una mesa de disección. **Ignora al alumno** (no te ataca si no le enfocas con la linterna), y coge el **Botiquín** que hay sobre la mesa de operaciones. En la pared derecha hay una **ranura para una palanca** que de momento no puedes utilizar. En una mesa cercana encontrarás unas **Notas** que revelan que Leonard Friedman, el hermano del director Friedman, mutó tras inyectarse un extraño suero y que el director intenta encontrar una cura.

Sal a (F3) y entra en **(F6)**, una sala llena de jaulas. A la izquierda hay una **jaula que puedes empujar** para encontrar debajo una **Escopeta**. Únela a una Linterna con Cinta Adhesiva. A la derecha, recoge la **Carta** que hay cerca de otra jaula en la que alguien asegura tener pruebas de los experimentos de Friedman en una **caja fuerte** de una habitación. Empuja la jaula y podrás entrar en la **celda (F7)**. Pero antes recarga tus armas y prepárate para un buen susto...





Recoge la palanca de la mesa. Una secuencia de vídeo te mostrará cómo un estudiante mutado se transforma en uno de los **Cara-calamar** que viste al principio del juego. Esta bestia destrozará la celda e irá a por ti. **(VER CARA-CALAMAR)**

Para tener más espacio para el combate, sal de la celda y espérale en la sala. Cuando haya caído, vuelve a la celda donde estaba el monstruo y recoge una **Granada Ligera** ①. Este arma es muy poderosa, pues pocos segundos después de soltarla dispara un haz de luz capaz de reducir a un grupo de Cara-calamares a cenizas. Guárdala para situaciones difíciles. Antes de salir de nuevo al pasillo **(F3)** prepárate, porque fuera te esperan dos Cara-calamar. Tú y tu compañero podéis eliminarlos con los destellos y las armas de fuego, pero **si lo ves mal usa la granada**. Entra de nuevo en **(F5)** y elimina a otro Cara-calamar. **Utiliza la Palanca en la ranura** de la pared derecha ② y se desplazará una estantería, revelándose una **trampilla** en el suelo.

Baja por la trampilla al Segundo Nivel del Sótano, al pasillo **(F8)**. Recoge la **Munición** de la pistola que tienes delante y avanza en dirección a **(F9)** para acabar con un Mutado. Vuelve sobre tus pasos y entra en **(F10)**. **Ésta es la sala de las celdas donde está Kenny**, pero antes de que puedas ayudarle, aparecerá Friedman y te dejará inconsciente con una granada de gas. »

SÓTANO 1er Nivel

Punto de reunión
Puertas de llave o que abre un personaje secundario
Puertas que hay que forzar
Puertas que no se pueden abrir
Puertas abiertas

ESCALERILLA BAJADA A SÓTANO 2º NIVEL
AGUJERO BAJADA A SÓTANO 2º NIVEL
GRAN COMPUERTA DE METAL
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F11 F12 F13 F14 F15 F16 F17 F18 F19 D

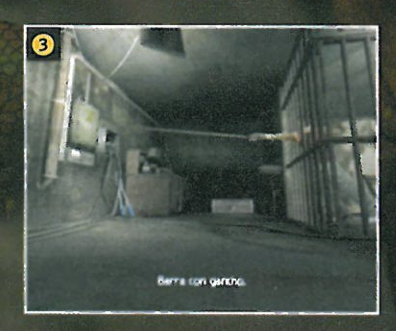
SÓTANO 2º Nivel

ESCALERILLA DE SUBIDA AL 1er NIVEL
ESCALERILLA DE SUBIDA AL 1er NIVEL
F8 F9 F10 F20 F21 F22 F23 F24 D

» **Te despertarás encerrado** junto a tus compañeros. Coge la **Barra con Gancho** del suelo y **cambia el control a Kenny**, que está en la celda de al lado. Pegado a los barrotes laterales, Kenny puede usar la Barra para **pulsar el botón** que abre las celdas (3). Una vez fuera, descubrirás que todos están infectados.

La cárcel (F10) es ahora el nuevo punto de reunión. Coge los **Alicates** que hay apoyados en un pared y **abre con ellos el pequeño baúl para recuperar todas tus armas y equipo**. Cura a Kenny y elige a dos muchachos bien armados para que salgan de la celda al pasillo **(F8)**. Dirígete hacia **(F9)** y elimina al Cara-calamar que encuentras en el pasillo. Ya en **(F9)**, súbete a la caja y **usa la Barra para hacer bajar la escalerilla** de la pared (4). Sube por ella y saldrás finalmente al exterior por una alcantarilla.

Estás en el Patio Oeste del instituto, al lado del edificio de la enfermería. Al norte hay un gran portón que de momento no puedes abrir. **Avanza hacia el sur,** tuerce hacia la derecha y encontrarás un **CD** en un banco. Ahora dirígete a la **reja** que da al Patio Central y ábrela utilizando de nuevo los alicates. **El Patio central vuelve a ser a partir de ahora el Punto de Reunión.**





Enemigo: CARA CALAMAR

Ralentízale con la luz de las linternas de buena calidad y, cuando la oscuridad que le rodea se disipe, dispara sin parar. Con la escopeta bastarán tres o cuatro tiros, y con la pistola siete u ocho. Si se acerca demasiado corre, ya que si te coge puede matarte de un sólo golpe.



Cap.7 Una residencia de maldad









Tienes que comprobar si la enfermera puede ayudarte con la infección. Ve desde el Patio Central hacia el oeste y sube por las escaleras que dan a la azotea del primer piso. A la derecha de los personajes queda la entrada a la Enfermería **(D8)**. La enfermera, víctima de terribles heridas, farfullará sobre un **antídoto** que puedes encontrar si das con otra entrada al Sótano en los jardines. Nos pide que no dejemos salir a Leonard y muere. Coge el **Botiquín** de la silla y vuelve al Patio Central.

Dirígete a la reja que da al Patio Este, ábrela con los alicates (1) y pasa. A la derecha tienes la Residencia. Para entrar, **usa de nuevo los alicates en el candado** de la puerta.

Ya en el pasillo de la Residencia (G1), coge el **Mapa** junto a la puerta, y avanza para eliminar a una Masa Informe. En la vitrina de la izquierda hay una **Estatuilla** de un hombre con las manos a la espalda (2). Y también puedes **forzar una de las taquillas** de la derecha para coger una **Bebida Energética**. Sigue avanzando por **(G1)** y te atacará otro Mutado; dale su merecido. Al fondo, sobre una manta, encontrarás **Munición** para la pistola. Entra en **(G2)**, acaba con los dos Insectos que hay en el techo y con un Bocagrande y recoge **Munición** para pistola, **Recortes** sobre las desapariciones en la mesa y un **CD** del suelo.

Sal al pasillo (G1) y entra en (G3). Hay **Munición** para la escopeta sobre la mesa y un **Humero de Chimenea** que no tiene nada interesante. Lo siguiente que debes explorar es **(G4)**, un baño de chicas donde encontrarás un **Botiquín**. Por el hueco en la pared pasarás a **(G5)**, que es el baño de chicos (3). Recoge una **Bebida** de uno de los lavabos y vuelve por el hueco a **(G4)** para salir otra vez al pasillo **(G1)**. Entra en **(G6)**, donde debes eliminar a dos Insectos y un Mutado (4) y recoge una **Granada** y, de una estantería, **Munición** para pistola. Después sal y sube por la escalera hasta la **Primera Planta**.

Una vez en el pasillo (G7), fuerza la cerradura de **(G8)** y entra en la habitación. Elimina rápidamente a dos Mutados y a un Bocagrande. Coge el **Botiquín** que hay en una litera y la **Munición** para la escopeta que hay bajo una caja de cartón. Sal de nuevo al pasillo **(G7)** y encamínate hacia **(G9)**. En cuanto des el primer paso verás que en esa zona del pasillo hay **tablones sueltos**. Si los pisas caerás y morirás, así que no estaría de más

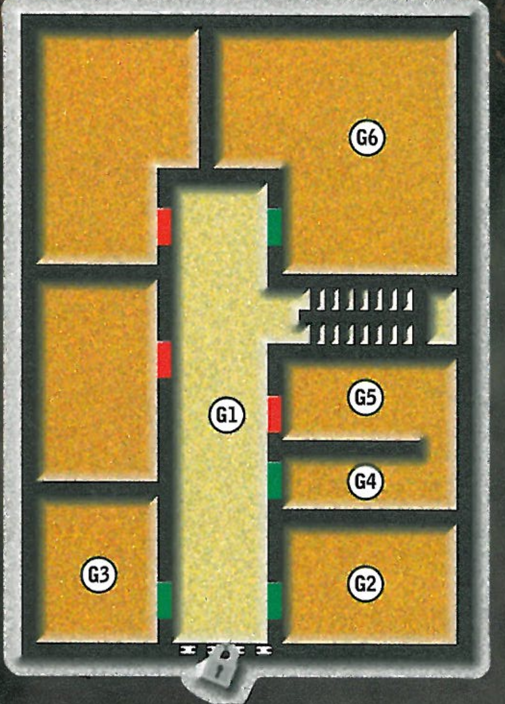




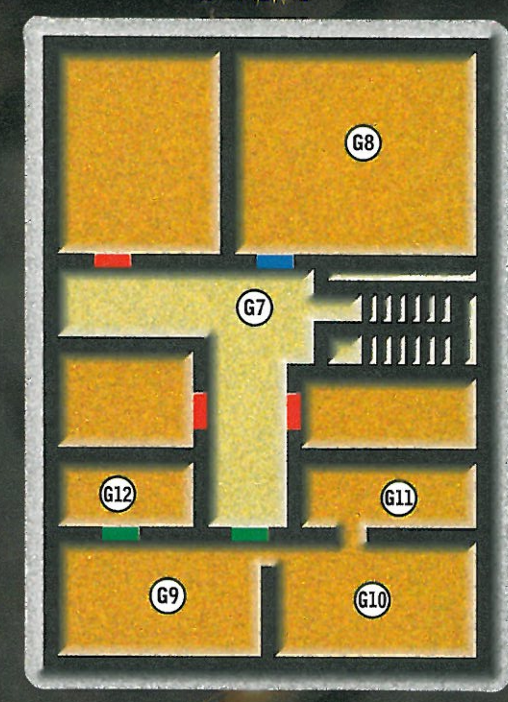


RESIDENCIA

Planta Baja



1ª Planta



Punto de reunión — Puertas que hay que forzar — Puertas de llave o que abre un personaje secundario — Puertas abiertas — Puertas que no se pueden abrir — Candado

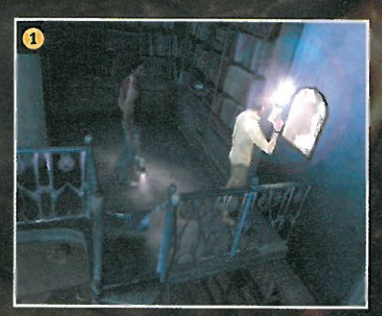
que **grabaras la partida**. Avanza por el pasillo con cuidado (5) evitando siempre los tablones sueltos (se diferencian bien de los estables si te fijas un poco) y no te preocupes por tu compañero, que te seguirá sin caer pise donde pise (si juegas a dobles, los dos jugadores debéis evitar pisar las tablas sueltas, claro está. Si uno cae moriréis los dos).

Llegarás a las salas (G9) y (G10), que están unidas. En cada una hay un alumno infectado, pero **no te atacarán** ni aunque les ilumines con la linterna. En una esquina de **(G10)** hay un **armario** que puedes forzar para coger **Munición** para pistola. En medio de esta misma sala hay un **gran armario**. Empújalo para que caiga contra la pared (6) y abra un boquete a la sala **(G11)**. En ella encontrarás **Papeles** en una mesilla y una pesada **Caja Fuerte** en el suelo. **Cógela** (7) y selecciona a tu otro compañero, porque el que lleva la caja andará mucho más despacio. Pasa por **(G10)** y **(G9)** y entra en la habitación **(G12)**. Tira la caja por el hueco de la chimenea (96). Recoge un **CD** de la mesilla y recarga tus armas antes de salir a **(G9)**, porque te esperan un Cara-calamar y un mutado a los que debes eliminar.

Atraviesa de nuevo el pasillo de los tablones sueltos (G8) y baja al pasillo de la planta baja **(G1)**, donde tienes que acabar con otro Cara-Calamar. Recarga y entra en **(G3)**. Allí hay una Mujer Mutada a la que eliminar. Con el camino libre, **examina el humero de la chimenea**. Dentro está la **caja rota**. Coge de su interior un **Plano del Sótano**, la **Llave del despacho de la biblioteca** y un **Diario** en el que se cuenta que los hermanos Friedman descubrieron la Mortifilia y experimentaron con ella. En este edificio ya no hay nada útil, así que **vuelve al Patio Central**.

Cap.8 De regreso a la Biblioteca

Vuelve a al edificio de la Biblioteca, donde podrás abrir el despacho **(C10)** con la Llave que acabas de conseguir. En su interior encontrarás el **Rollo de película Archivo 24**, una **Estatuilla Rota**, una **Llave** y una **Linterna muy potente**. Su destello dura aún más que el de las linternas de buena calidad, así que puedes sustituir una de éstas. Cuando vuelvas al pasillo **(C1)**, te encontrarás con **el señor Weldon**, quien te arrebatará el mapa del sótano. También está infectado y se irá dejándote encerrado en el edificio.





Usa la Llave que acabas de coger para abrir las puertas que dan a las escaleras, y sube el primer tramo hasta la puerta de la **entreplanta**. Tras ella está en el piso elevado de la biblioteca, al fondo del cual encontrarás una **Estatuilla** (a secas) (1). Vuelve a la escalera y ahora **sube hasta el Primer Piso**. En el pasillo **(C11)** tendrás que eliminar a dos Insectos en el techo. Coge el **CD** que hay sobre los armarios.

Ahora vamos a registrar las habitaciones del piso para coger unos cuantos objetos, pero ten cuidado, porque van a salirte al paso muchos monstruos. En **(C12)**, elimina a tres Insectos y coge dos **cajas de Munición** para pistola y **Cinta Adhesiva**. En **(C13)** debes acabar con dos Insectos y un Bocagrande y recoger más **Cinta Adhesiva** y,de un armario que hay que forzar una **Granada Ligera**. En **(C14)** te espera un Cara-calamar (2) y, cuando acabes con él, puedes coger un **Revólver** de una mesa. Por último, en **(C15)** no hay monstruos, pero sí **tres latas de Be-** »

» **bida Energética**. Ahora ya puedes salir por la puerta que da a la **terraza** del Patio Central (usando los alicates para abrir el candado). Justo a la izquierda de los personajes hay un **CD** sobre un banco. Si avanzas al lado contrario enseguida encontrarás unas **escaleras** de bajada que dan al Patio Central ❸.

Ve al Anfiteatro (atravesando el parking) y entra en la **sala del proyector (E3)**. Utiliza en él el **Rollo de Película Archivo 24** y además de ver a los hermanos Friedman y a la enfermera trabajando en su laboratorio hace la tira de años, verás un **Código Escrito** en un papel: 0582 ❹.





Cap.9 Un paseo por el bosque







Vuelve al Patio Central y desde allí al Patio Oeste, hasta el portón del final del camino. En el **teclado numérico** de la derecha introduce **0582** y pulsa el botón verde. Los portones se abrirán y tendrás acceso a los jardines.

Avanza hasta que veas una cabaña. Al acercarte a ella, verás una **Escopeta** en el techo. Al entrar, un mutado pasará por fuera e intentará entrar. Usa tus armas y la luz para eliminarle antes . Ahora, **golpea con un Bate o con la Barra la pared cercana a la carretilla**, y caerá del techo la Escopeta de dos cartuchos. Sal y continúa por el camino. Te atacará una Masa Informe. Acaba con ella, avanza, elimina a los dos mutados que te cierran el paso y continúa entre los árboles hasta llegar a una reja. Pasa por ella, pero cuidado, porque en cuanto avances un poco aparecerá detrás de ti un Cara-Calamar. Tras deshacerte de él, continúa por el único camino y cruzarás un puente ❶. Después hay una bifurcación: sigue por la derecha y conseguirás **Munición** para pistola. Vuelve y toma el camino de la izquierda. Detrás de ti aparecerá otro Cara-Calamar.

Sigue hasta un muro de piedra que puedes derribar con el Bate ❷. Tras él, encontrarás **otra bifurcación**. Continúa por la derecha hasta llegar a un quiosquillo. Detrás aparecerá otro Cara-Calamar. Acaba con él y coge la **Estatuilla del hombre rezando** del centro del quiosquillo. Aparecerán cuatro Bocagrandes fáciles de eliminar. Vuelve a la bifurcación y ahora toma el camino de la izquierda hasta alcanzar otra **reja**. Tras eliminar al Bocagrande que te sale al paso, atraviésala sin perder tiempo.

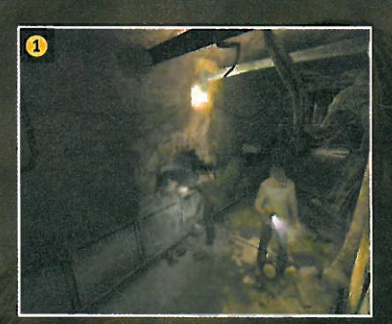
Este lugar te sonará: estás la parte izquierda del exterior de la mansión que vio Kenny al principio de la aventura. Al lado tienes un **botiquín**. Ve a la parte delantera de la casa y, antes de subir las escaleras, ve por el camino que sale a la derecha y encontrarás una **Palanca** en el suelo. Ahora sí, sube las escaleras de la fachada y recoge **Munición** para la pistola y un par de latas de **Bebida Energética.**

Ve al lado izquierdo de la casa, elimina a los dos Mutados que saldrán y entra en el **sótano**. Recoge **Munición** para la pistola de la estantería de la derecha y la **Cinta Adhesiva** del barril. **Pon la palanca en la ranura** junto a los barriles y hazla bajar para revelar la trampilla que da al sótano ❸. Baja de nuevo a ese escenario de pesadilla...

Cap.10 El horror bajo el Instituto

Ya en el **Primer Nivel** del Sótano, estás en **(F11)**, el pasillo que visitó Kenny al principio de su calvario. Elimina al Insecto del techo y coge la **Munición** que hay a tu izquierda, en el suelo. Avanza por el túnel hasta que aparezca otro Insecto y, tras acabar con él, coge la **Munición** para la Escopeta del hueco en la pared ❶. Sigue adelante hasta **(F12)**, **selecciona tus escopetas** y recárgalas. Avanza por **(F12)** hasta que veas un Cara-Calamar. Elimínalo lo más rápido que puedas, ya que por detrás llega otro.

Con los dos bichos muertos, coge un **Botiquín** de una mesa y una **Bebida Energética** y entra en **(F13)**, la pequeña sala con dos puertas. La de la derecha da a **(F14)**, una pequeña celda en la que hay un mutado agresivo. La de la izquierda da a una **sala de calderas (F15)**. En la misma pared donde está la puerta por la que acabas de entrar hay otra que da a **(F18)**. De momento ignórala, avanza y sube unas pequeñas **escaleras** y recoge del suelo un **CD**, una **Bebida** que hay so-





bre una silla y **Cinta Adhesiva** en el suelo. También puedes leer unos **Papeles** sobre los experimentos con alumnos. Sal por la puerta cercana, que da a **(F16)**. En esta sala hay una escalerilla que sube hasta el **despacho de la Biblioteca (C10)**, donde no encontrarás nada interesante. También hay una puerta en la pared sur que da a la zona de pasillos y laboratorios que visitaste cuando rescataste a Kenny, pero en la que sólo queda algún que otro mutado agresivo. En la **pared norte** verás un **mueble grande de metal**. Empújalo hacia la derecha y acércate a la pared. Has entrado en un **laboratorio secreto (F17)**, pero cuidado, porque en el techo hay un Insecto. Tras eliminarlo, coge de la mesa un **arma nueva: el Láser** ❷. Te recomendamos que lo reserves, porque su carga es limitada y la necesitarás...

Regresa a (F15), la sala de calderas, **recarga tus escopetas** y, ahora sí, entra por la puerta que da a **(F18)**. Nada más entrar te asaltará un Cara-Calamar al que puedes derribar a tiros (si se te echa encima, puedes salir de la habitación). Una vez muerto el bicho, registra la sala para encontrar un **Botiquín** en el suelo de una esquina y una **Bebida** en las estanterías cercanas. También observarás que en otra esquina hay un agujero en el suelo. La puerta de esta sala da a **(F19)**, una sala llena de vegetación y con una enorme **puerta metálica** que, de momento, no puedes abrir. Así que no te conviene entrar en ella ahora. Mejor baja por el agujero en el suelo de **(F18)** hasta el **Segundo Nivel** del Sótano.

Estás en (F20). Tras acabar con un Bocagrande, coge un **CD** de la estantería y **Munición** para la pistola. Recarga tus armas y pasa a **(F21)**. En esta sala verás una enorme máquina con **cuatro pedestales**, que da energía a la gran puerta metálica de **(F19)**, pero de momento está apagada. Y también te encontrarás con una tercera **Mujer Mutada**, a la que debes eliminar junto a las demás (es más conveniente que la ataques desde la derecha de la máquina, pues tendrás más libertad de movimientos). **Coloca las cuatro estatuas, cada una en un pedestal** ❸. Pero todavía te falta algo para que la máquina funcione.

Sal al pasillo (F22) y de nuevo recarga tus armas para que no te pille por sorpresa lo que se acerca. Es más, **prepara una Granada Ligera**, que





te va a ser muy útil. Avanza por el pasillo hasta la puerta del final, desde atrás y los lados, aparecerán tres Cara-Calamar. Si vas bien pertrechado con escopetas y linternas potentes podrás cargártelos, pero **para asegurarte usa la Granada** ❹. En el suelo, cerca de la puerta del fondo, hay otra **Granada**. Esa puerta da a **(F10)**, la zona de las celdas donde estuvo encerrado Kenny. Pero en ellas no encontrarás nada interesante, así que coge la **bifurcación** que va a la derecha y llegarás a **(F23)**, una sala con tres puertas y un **CD** y **Munición** para la escopeta. Sólo se abre la puerta del fondo, que da a **(F24)**, una pequeña celda con un **Botiquín** y una **Palanca**.

Desanda el camino hasta la sala de la máquina (F21), coloca la Palanca en la ranura cerca del cadáver de la Mujer ❺ y **activa la máquina**. En un vídeo, verás cómo la gran compuerta metálica de **(F19)** se abre y a Walden pasar tras ella. Ve a **(F20)** y **sube por la escalerilla hasta el Primer Nivel del Sótano**. Ya puedes pasar a **(F19)**, y verás un vídeo en el que Friedman es tiroteado por Walden cuando se niega a darle el antídoto. Walden se lo inyecta, pero una especie de planta gigante le asesina...

Ahora el nuevo punto de reunión es la sala de la compuerta (F19), en el que se juntarán los cinco jóvenes. Recoge la **Mochila de Walden** para conseguir más **Botiquines** y **Munición**. Si juegas solo, lo mejor es que elijas a un personaje, lo equipes con el láser y con la escopeta de dos disparos y que pidas a tu compañero que te espere en **(F19)**, porque si traspasa la compuerta y no está controlado por otro jugador, tiene todas las papeletas para morir. Pasa la compuerta y prepárate para luchar contra el enemigo final, Leonard Friedman.

(VER LEONARD FRIEDMAN)

Tras ver morir a Friedman, disfruta de la secuencia final del juego (que varía si han sobrevivido los cinco chicos o a muerto alguno de ellos) ❻. El terrible secreto del instituto Leafmore ha sido desvelado. Tú puedes disfrutar de **dos nuevos modos de juego**: **el modo Especial**, idéntico a la aventura normal pero en el que los personajes muestran nuevas vestimentas y hay algún arma nueva, como la pistola láser; **y el modo Difícil**, que también repite el desarrollo, pero en el que dispondrás de muchos menos ítems de vida, armas y munición. ¿Te atreves a intentarlo?



Enemigo: LEONARD FRIEDMAN

Friedman usa dos ataques: círculos de oscuridad que surgen del suelo y un brutal golpe con su tentáculo. Los dos son fáciles de esquivar si te mueves. Tu objetivo es destruir las cinco ramas que unen a Friedman al techo. Enfrente tienes una: usa el Láser o la Escopeta de dos disparos para seccionarla. Al caer la rama, se abre un agujero por el que entra un rayo de luz. Leonard lanza ahora un nuevo tipo de ataque: en su tentáculo aparecerá una bola de oscuridad, y a su alrededor se acumulará una enorme masa de oscuridad que en un instante invadirá la sala. Si en ese momento no estás bajo el rayo de luz, morirás.

Debes dar la vuelta alrededor de Leonard, esquivando sus ataques y destruyendo las ramas. Intenta no usar demasiados botiquines, porque te harán falta después. Cada vez que caiga una rama, un nuevo rayo de luz se proyectará en el suelo: permanece en él y aprovecha para recargar armas y curarte. Cuando caiga el quinto tentáculo, el techo se derrumbará sobre él y saldrás al gimnasio, donde la luz del día lo baña todo. Pero Leonard saldrá del hueco y te atacará con un golpe vertical muy fácil de esquivar y otro horizontal imposible de evitar. Usa los botiquines y aguanta un minuto hasta que la luz acabe con él.





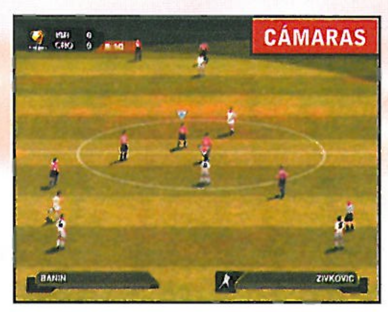
UEFA Euro 2004 Portugal



El seleccionador te ha llamado, la prensa te sigue de cerca, los patrocinadores suspiran por ti, los rivales te temen, la afición está entregada, tu corazón late con fuerza, el balón rueda... ¡EURO 2004!

CONSEJOS BÁSICOS

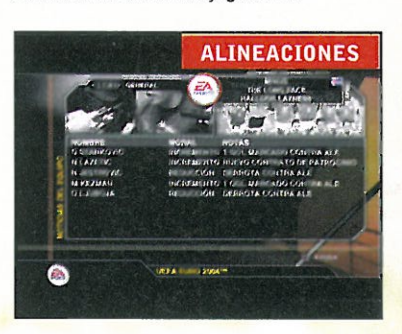

ENTRENAMIENTO


CÁMARAS

Entrena sin parar: para sacarle todo el partido al juego tienes que practicar mucho. Movimientos como el lanzamiento de faltas o el desmarque sin balón pueden ser fundamentales, así que no descanses hasta dominarlos. **Una buena forma de entrenar es el modo Creador de Situaciones**, donde puedes introducir tiempo restante de partido, tarjetas, expulsiones... Puede ser útil para practicar aspectos de juego, como remontar o defender un resultado con más o menos jugadores en el campo.

Cámaras ideales: de entre todas las opciones, **las mejores cámaras son Grúa** (por defecto) **y Televisión**. Ambas ofrecen una visión amplia del campo, con la que podrás apreciar con facilidad la posición de tus jugadores.

Alineaciones: para elegir a tu once titular en cada partido, **ten en cuenta las tarjetas y el indicador de moral**. Antes de cada partido recibirás dos informes, uno sobre el equipo rival y otro sobre tu propio equipo, que te aportará información sobre la moral de alguno de tus jugadores. Para elaborar tu lista de convocados, **usa la pantalla de alineaciones**, en la que verás las características de tus jugadores.


ALINEACIONES

Dirección del equipo: a la hora de elegir la táctica de juego, ten en cuenta las habilidades de tu equipo y nunca saques a los jugadores de sus posiciones naturales o rendirán mucho menos. Éstas son algunas de las tácticas:


4-4-2: todo un clásico. Ofrece seguridad, orden y eficacia si no eres demasiado patoso. Muy buena táctica para empezar los partidos y para acostumbrarte al juego y sus opciones.

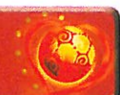

4-3-3: buena táctica para salir al ataque, sobre todo si quieres asegurar la victoria de forma rápida o vas por detrás en el marcador. Especialmente si dispones de extremos rápidos y hábiles.


4-2-4: otra variante clásica. Es bastante eficaz si dispones de buenos jugadores por línea y para todos aquellos entrenadores arriesgados que no teman dejar las bandas algo desprotegidas.


4-3-1-2: buena táctica si cuentas con jugadores que posean un buen control de balón y un jugador destacado que sea bueno en cuanto a visión de juego y organización se refiere.


3-5-2: para combinar con la posesión ofensiva. Puedes encajar goles si el equipo contrario dispone de jugadores rápidos y usa las bandas. Puede ser demoledora en ataque si tienes calidad.


3-4-3: ¡al ataque!, Cruyff, Dream Team...¿te suenan esos nombres?. Es bastante arriesgada, pero si tu equipo tiene jugadores de calidad, es el contrario quien debería preocuparse.



JUGADOR VELOZ

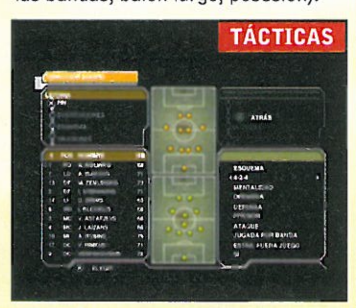
• Jugadores estrella: hay jugadores que tienen cualidades especiales, así que procura cuidarlos y usarlos siempre para los momentos más complicados.

• A cada jugador lo suyo: ten en cuenta que hay jugadores que son mejores que otros en determinadas acciones. Y hay remates, como la chilena, solo al alcance de jugadores de gran habilidad.



ELIGE A LOS MEJORES

• Ojo con la táctica: No es suficiente con seleccionar una táctica que creas que va a resolver todos tus problemas durante el encuentro. Debes combinarla siempre con la mentalidad con la que deseas jugar (ofensiva o defensiva) y el tipo de juego a desarrollar en defensa (contención del rival o presión) y en ataque (por las bandas, balón largo, posesión).



TÁCTICAS

MOVIMIENTOS OFENSIVOS

Regates

Si cuentas con jugadores con un alto índice de habilidad, puedes explotar sus cualidades **presionando el stick derecho** al encarar al rival. Dependiendo del jugador que lo haga, ejecutará un **regate en carrera**, un **auto-pase**, **girará alrededor** del defensa o le hará un **túnel** al contrario. Procura **no recurrir al esprin** mientras lo haces. Un jugador especialmente hábil a la hora de usar este regate es Kezman (Serbia).



REGATES



AMAGO

→ Amagos ●+R2: efectivo para despistar a los defensas y al portero y ganar espacio de acción.

Pases

• Pase raso ✖: para avanzar controlado el balón.

• Pase elevado ■: dirige la dirección con el stick izquierdo.

• Pase largo ▲: ideal si tienes jugadores rápidos.

• Elegir receptor (juego sin balón):
1) Pulsa **L2**: sobre tres posibles receptores aparecerá un número.
2) Pulsa **L2** y los números se iluminarán: detente sobre el que va a recibir.
3) Con el stick derecho puedes controlar al receptor elegido.



PASE ELEVADO

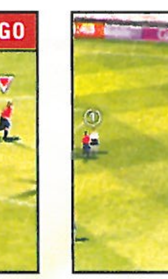
4) Pulsa uno de los botones de pase cuando el receptor esté en posición.



PASE RASO



PASE LARGO



ELIGE RECEPTOR

Remates

• Remate de cabeza ●: cuando el balón esté sobre ti. Si el jugador está alejado del balón es probable que remate en plancha

• Tiro elevado ●: la potencia **dependerá del tiempo que pulses el botón**. Mídela con el indicador bajo el nombre del jugador.

• Vaselina ●+L1: tienes más posibilidades de éxito si tu jugador es hábil y el portero está adelantado.

• Volea ●: cuando estés **a punto de recibir un pase a media altura**. Si tu jugador tiene mucha habilidad y está de espaldas a la portería, puede que realice una chilena.



RASO CON EFECTO

• Tiro raso con efecto ●+L2: un disparo muy efectivo para superar al portero rival.



TIRO ELEVADO



VASELINA



VOLEA

Lanzamientos a balón parado









Lanzamiento de falta directa: verás **dos puntos de mira**. Con el stick izquierdo mueves el que aparece sobre la barrera para establecer por dónde vas a lanzar la falta. Con el stick derecho mueves el que aparece sobre el balón (a tu izquierda) para el efecto. Tras elegir la dirección, pulsa ● ó ■ para iniciar el lanzamiento. Vuelve a pulsar el botón para la potencia y otra vez para la precisión cuando el indicador recorra la barra.
Para un buen lanzamiento, ajusta **una potencia que sobrepase la mitad del medidor y una precisión más o menos a la mitad** de la barra indicadora de la potencia utilizada.

Faltas indirectas: utiliza el pad de dirección para elegir la opción de **pase a un compañero** (confírmala pulsando ✖).
Si eliges la opción **pasar y disparar**, realiza las acciones descritas para falta directa. Los parámetros decididos se aplicarán al jugador que recibirá el pase en corto.
Si optas por **bombear el balón**, hay distintas posibilidades de pase. **Cada jugador susceptible de recibir el balón tiene un símbolo**. Pulsa este símbolo en el mando y a continuación, con el stick izquierdo, dirige al jugador seleccionado al punto de destino circular que verás resaltado sobre el terreno de juego.

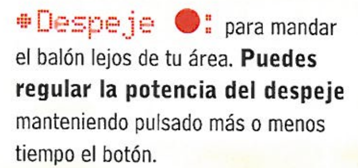
Saques de esquina: siempre antes de lanzar un córner, **selecciona el tipo de saque** a realizar (al centro, al palo largo, al palo corto o colgar el balón) usando el pad de dirección y confirmando con ✖.
Después, **selecciona al jugador** que irá al remate presionando el símbolo que aparece sobre la cabeza de los posibles receptores. Ve ahora (utilizando el stick izquierdo) hacia el **cursor circular** que aparecerá sobre el campo, que es el punto hacia donde se dirigirá el saque de esquina. Moviendo el stick derecho puedes **burlar la presión del defensa rival** que cubre esa posición y asegurar mejor el remate.

Penalties: con el stick izquierdo decides la dirección del disparo, mientras que **con ● imprimes potencia** al lanzamiento (cuanto más tiempo mantengas presionado ● más potente será).
Un consejo: los mejores y más efectivos lanzamientos se consiguen **marcando cualquiera de las diagonales** con el stick izquierdo y usando una **potencia de tiro media**.
Cuando ocupes la portería, espera hasta el último momento para intuir por dónde lanzará el balón tu rival. Entonces, moviendo el stick izquierdo en la dirección deseada y pulsando ● harás una palomita, mientras que si pulsas ✖ harás una estirada.

MOVIMIENTOS DEFENSIVOS

Despeje ●: para mandar el balón lejos de tu área. **Puedes regular la potencia del despeje** manteniendo pulsado más o menos tiempo el botón.

Despeje ■: **para despejar con el balón controlado**. En este caso también puedes regular la potencia del despeje manteniendo pulsado más o menos tiempo el botón.



Despeje ✖: para despejar por alto con la cabeza.

Robar el balón ●: si estás cerca del contrario. Lo ideal es **esperar a que te encare**.

Entrada ■: puede ser sancionada como falta. **No abuses de este movimiento**. También puedes utilizar ■ para interceptar un pase raso.

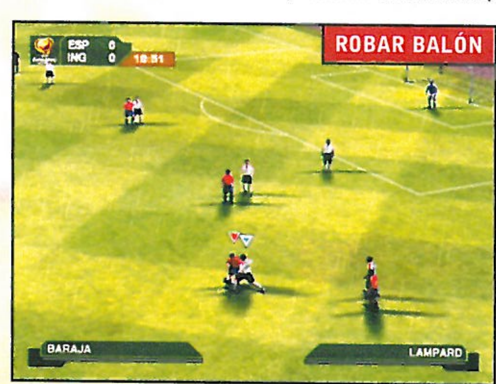


Presión L1: un compañero vendrá a ayudarte a presionar al atacante que defiendas.



Barrera ■ ó ●: si te lanzan una falta puedes **hacer saltar a la barrera** con estos botones.







¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*.



Guía coleccionable: *Silent Hill 3.*
Guías: *Hulk, ISS3* y *Clock Tower 3.*
Comparativa: Arcades de velocidad.
Suplemento: Guía de compras.



Guía coleccionable: *Tomb Raider EADLO.*
Guías: *Ratchet & Clank* y *Midnight Club II.*
Comparativa: *Indiana Jones* Vs *Tomb Raider.*
Suplemento: Más de 3.000 trucos.



Guía coleccionable: *Kingdom Hearts.*
Guías: *SOCOM* y *Midnight Club II.*
Comparativa: Los mejores juegos de rol.
Suplemento: Juegos de Cine.



Guía coleccionable: *007 Nightfire* y *Medal of Honor Frontline.*
Guías: *Colin McRae 04* y *Soul Calibur II.*
Comparativa: Juegos de lucha.



Guía coleccionable: *Jak II El Renegado.*
Guías: *ESDLA El Retorno del Rey* y *WRC3.*
Comparativas: *FIFA 2004* Vs *PES3.*
Suplemento: 40 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *True Crime Streets of L.A.*
Guías: *Pro Evolution Soccer 3* y *Broken Sword.*
Comparativa: Shoot'em up subjetivos.
Suplemento: Calendario 2004.



Guía coleccionable: *Ghosthunter.*
Guías: *Prince of Persia* y *FIFA 2004.*
Comparativa: Los mejores plataformas.
Suplemento: Más de 4.000 trucos.



Guía coleccionable: *Medal of Honor Rising Sun.*
Guías: *Need for Speed Underground* y *Time Crisis 3.*
Comparativa: Carreras ilegales.
Suplemento: Lo mejor al mejor precio.



Guía coleccionable: *Los Sims Toman La Calle.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Dragon Ball Z 2.*
Suplemento: Los futuros éxitos de 2004.
TODO PS2: CD con vídeos y páginas de la revista.



Guía coleccionable: *Final Fantasy X-2.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Cuestión de Honor.*
Comparativa: Aventuras de Terror.
Suplemento: 37 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *Forbidden Siren* y *Alias.*
Guías: *SOCOM II* y *Los Simpsons Hit & Run.*
Comparativa: Acción de espada y brujería.
Suplemento: Más de 4.000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Project Zero II.*
Guías: *SOCOM II* y *Tony Hawk's Underground.*
Comparativa: Aaventuras de conducción.
Suplemento: Especial E3: los juegos que vienen.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Play2Manía Guías Platinum**!





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

Harry Potter™ y el Prisionero de Azkaban

Un nuevo curso nos lleva junto a Harry, Ron y Hermione de vuelta a Hogwarts. Como las tareas escolares son muchas, aquí tienes una guía rápida con todo lo imprescindible para que aproveches bien tu estancia en Hogwarts.

Consejos

• **Examina** todo lo que sea susceptible de investigar en una estancia. A veces verás cosas a simple vista, pero por lo general estarán escondidas.

• **Pociones:** procura llevarlas de todo tipo, sobre todo las que curan los envenenamientos, ya que si te envenenan irás perdiendo vida poco a poco.

• **En la tienda de Fred y George** de la sexta planta podrás comprar muchas cosas (cromos, hechizos, pociones, bombas boñiga...) y cada una te costará un montón de grajeas, así que será imprescindible registrar todas las estanterías con Ron. Un buen truco es vaciar una sala de grajeas, salir y volver a entrar. Por lo general, volverán a estar en su sitio y podrás rellenar rápidamente tu cuenta.

• **Antes de actuar, párate y piensa:** en ocasiones te costará más de un intento superar un desafío, pasar una zona o vencer a un enemigo. No te desesperes: examina bien los retos, es mejor esperar un poco que precipitarse y fallar.

• **Mapa del merodeador:** una vez que lo tengas, juega siempre que puedas con Harry, ya que es el único de los tres que puede usarlo. Fíjate en el camino que sigues y en los posibles atajos o zonas secretas marcadas en él.

• **Grageas:** en ocasiones verás que los jarrones que adornan las estancias se mueven solos. Eso significa que en su interior hay grajeas, así que usa Flipendo con ellos para conseguirlas.

• **Ron no puede montar en Buckbeak** por mucho que pruebes, así que no te molestes en intentarlo: Ron acabará siempre en el suelo.

• **Apréndete bien** para qué vale cada hechizo que tienes y quién lo puede usar. A veces la rapidez será lo único que te salvará de tus enemigos.

• **Minijuegos:** la carrera de lechuzas, el vuelo con Buckbeak y los duelos de magia en el Gran Comedor no tienen ningún efecto real para terminar la aventura principal y puedes prescindir de ellos si quieres, aunque ten en cuenta que subirán el porcentaje de juego superado y la nota que te pongan en cada uno valdrá para darle al final más puntos a Gryffindor. Tú mismo.



Hechizos y Habilidades

Durante todo el juego podremos controlar tanto a Harry como a sus amigos, Ron y Hermione. Aunque comparten varios hechizos comunes, cada uno dispone de varios hechizos propios que sólo ellos pueden usar, así como una habilidad en concreto que los distingue. Saber combinar todas sus habilidades será vital para superar la aventura. Aquí tienes una descripción de los hechizos y habilidades que tiene cada uno:

Harry Potter

* HABILIDAD ESPECIAL:

Cuando juegues con Harry (y después de conseguir el mapa del merodeador), tendrás a tu disposición un mapa que se desplegará en una pequeña ventana en la parte superior de la pantalla. Te será muy útil para no perderte por el castillo, ya que además, mostrará las zonas secretas del castillo (resaltadas en verde).

* HECHIZOS:

- **Flipendo:** tira hacia atrás objetos y criaturas. Harry lo tiene desde el principio del juego.
- **Expelliarmus:** encantamiento para desarmar. Le devuelve los hechizos al rival. Lo aprende en la sala común de Gryffindor la primera vez que entra allí y consulta el libro de hechizos.
- **Carpe Retractum:** hechizo de tira y afloja. Tira de un objeto hacia la varita. Lo consigue durante el desafío para encontrar el libro con el hechizo Carpe Retractum que le piden en la clase de Encantamientos.
- **Expecto Patronum:** sirve para rechazar a los dementores. El profesor Lupin le pedirá que consiga el libro donde se encuentra el hechizo cuando acuda por segunda vez a su clase de Defensa contra las Artes Oscuras.

Hermione Granger

* HABILIDAD ESPECIAL:

Hermione es la que más hechizos tiene (para algo le han valido tantas horas de estudio) y puede gatear para colarse en sitios inaccesibles para los chicos.

* HECHIZOS:

- **Flipendo:** tira hacia atrás objetos y criaturas. Hermione lo tiene desde el principio del juego.
- **Expelliarmus:** encantamiento para desarmar. Le devuelve los hechizos al rival. Lo aprende en la sala común de Gryffindor a la vez que Harry.
- **Glacius:** hechizo congelador. Congela el agua y apaga el fuego. Lo consigue al encontrar el libro de Hechizos Glacius que le pide el profesor Lupin la primera vez que acude a Defensa contra las Artes Oscuras.
- **Reparo:** hechizo reparador para arreglar objetos rotos. Lo consigue siguiendo el camino que abren Ron y Harry en las mazmorras inferiores.
- **Draconifors:** sirve para animar estatuas de dragones para que arrojen fuego por la boca. Muy útiles para quemar tapices y revelar pasadizos secretos y zonas ocultas. Hermione lo aprenderá en la clase de Defensa contra las Artes Oscuras. Haz que se cuele por debajo de la puerta enrejada que hay allí mientras Harry y Ron la sujetan para que encuentre el libro con el hechizo.
- **Snuflifors:** sirve para convertir a los libros voladores en ratoncitos. Cuando se refugien en sus ratoneras, conseguirás grajeas, pociones y, a veces, algún cromo. El hechizo se compra en la tienda de Fred y George.

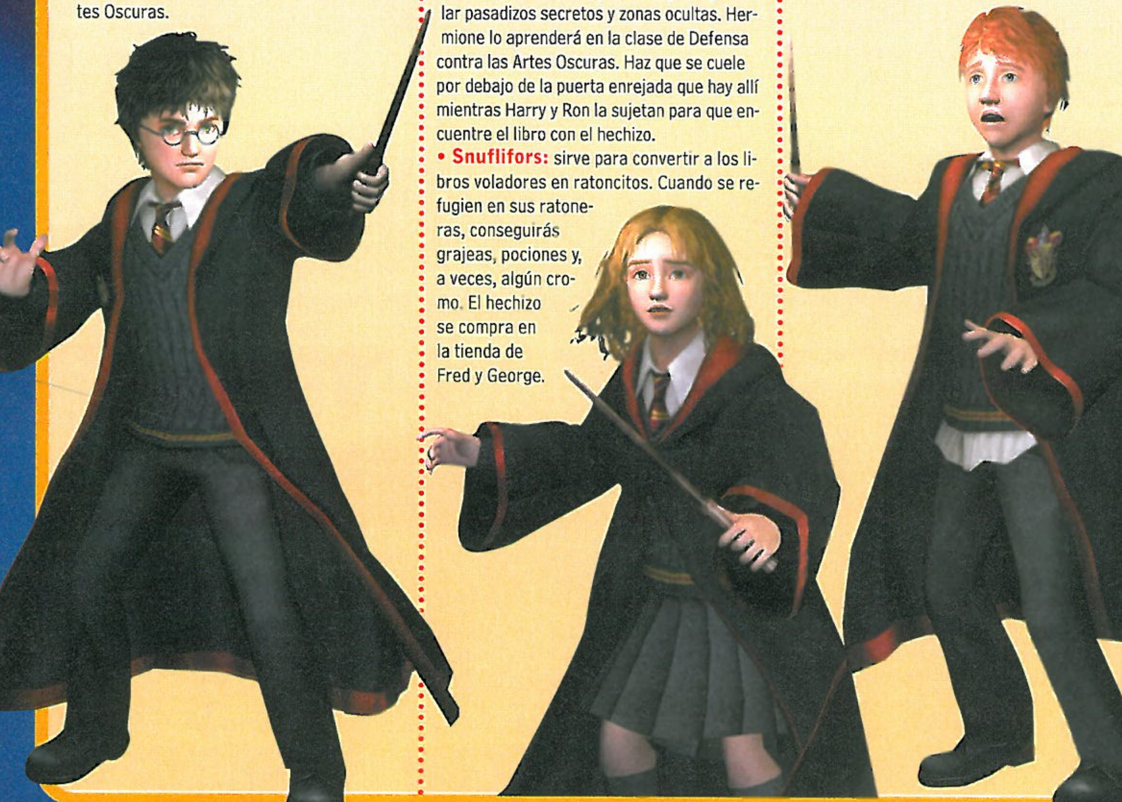
Ron Wesley

* HABILIDAD ESPECIAL:

De los tres, Ron es el indicado para andar siempre buscando por todas las estanterías y lugares recónditos en busca de grajeas de todos los sabores, cromos o cualquier otra cosa que puedas necesitar. De hecho, es el único que puede encontrar estas cosas en las estanterías, lo que te vendrá muy bien, ya que hay cromos y objetos que solo podrás conseguir previo pago de grajeas. También es el único capaz de detectar paredes falsas y pasadizos secretos. Todo lo que Ron puede examinar tiene como una especie de capa brillante que no deja de moverse.

* HECHIZOS:

- **Flipendo:** Tira hacia atrás objetos y criaturas. Ron tiene este hechizo desde el principio del juego.
- **Expelliarmus:** Encantamiento para desarmar. Le devuelve los hechizos al rival. Lo aprenderá en la sala común de Gryffindor a la vez que Harry.
- **Lumos Duo:** Sirve para iluminar la varita y conjurar un haz de luz desde su extremo. Ron lo aprende mientras ayuda a Neville con el ghoul. También te será de mucha utilidad contra los Hinkypunk y para cargar de luz orbes brillantes.



Folio Bruti

Durante tu aventura irás encontrando las páginas que forman este tratado mágico que habla de distintas clases de criaturas mágicas. Aquí tienes una lista de todas ellas y dónde encontrarlas.



1. **Dementores:** viene con el libro. Te lo da el profesor Lupin.
2. **Billywig:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Glacius.
3. **Chizpurfle:** en clase de Pociones.
4. **Doxy:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Carpe Retractum.
5. **Libélula:** en el pasadizo que une el cuarto piso con el séptimo.
6. **Hada:** en el pasadizo secreto de la segunda planta.
7. **Arbusto de semillas de fuego:** en la zona de estudio de la mazmorra.
8. **Caballito de mar volador:** en la tienda de Fred y George de la sexta planta (cuesta 100 grajeas).
9. **Ghoul:** en el quinto piso, en la sala de los instrumentos musicales.
10. **Hinkypunk:** en uno de los pasillos del quinto piso.
11. **Hipogrifo:** en los terrenos de Hogwarts.
12. **Duendecillo:** durante el transcurso del desafío para obtener el mapa del merodeador.
13. **Gorro rojo:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Reparo.
14. **Salamandra:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Glacius.
15. **Trol:** en la sala común de Gryffindor (panel secreto de la pared).
16. **Tentacula Venenosa:** en el baúl de Hermione en el dormitorio de las chicas de la torre de Gryffindor.



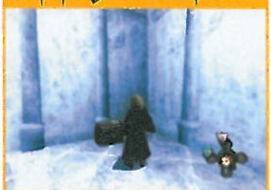
Cromos

Al igual que en los juegos anteriores de Harry Potter, en esta ocasión también podremos hacernos con una colección de cromos de magos y brujas famosos para obtener recompensas adicionales. En esta ocasión son 50, y para saber cuántos llevas tendrás que acudir al Folio Universitas, uno de los libros que puedes consultar en tu menú pulsando Select. Hay diez categorías distintas con cinco cromos en cada una de ellas. Al coger los cuatro primeros, conseguirás de forma automática el quinto y, en algunos casos, un bonus. ¿Quieres saber quiénes son y dónde están? Toma nota:

Brujas

BONUS: Aumentará la resistencia de Hermione a los daños físicos.

Morgana le Fay



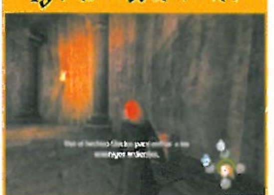
Donde está: en la sala donde Hermione tiene que mover los bloques de hielo, durante el desafío para encontrar el libro de hechizos Glacius.

Queen Maeve



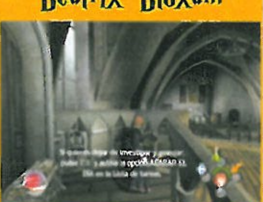
Donde está: en el pasillo de las mazmorras que da a la clase de Pociones y que está lleno de estatuas. Busca un baúl al fondo a la derecha.

Ignatia Wildsmith



Donde está: en la sala donde está el libro de hechizos Glacius. Después de congelar la lava y subir por la plataforma, en el cofre de la derecha.

Beatrix Bloxam



Donde está: a la autora de las Fábulas de las Setas te la encontrarás en un baúl dentro de la clase de Defensa contra las Artes Oscuras.

Gunhilda de Gorsemoor



Donde está: el cromo de la más famosa de las brujas se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro.

Magos

BONUS: Aumentará la resistencia de Harry a los daños físicos.

Merlín



Donde está: el cromo del mago más famoso de todos los tiempos se encuentra en el pasillo que hay bajando por el pasadizo secreto que une la zona de estudios del cuarto piso con el segundo.

Glanmore Peakes



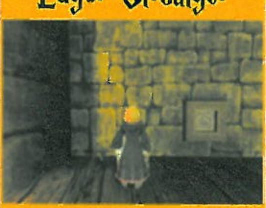
Donde está: en la búsqueda del libro de hechizos Carpe Retractum, cuando Harry queda libre de la reja tras pulsar el interruptor. Sube la escalera y mira a la derecha de la primera puerta. Está en el cofre.

Herpo el Sucio



Donde está: en el pasadizo secreto que hay en el séptimo piso y que lo une con el cuarto. Elimina primero a las doxys y usa luego Carpe Retractum en el gancho del otro lado para que Harry llegue hasta el baúl.

Edgar Stroulger



Donde está: lo encontrarás mientras buscas el libro de hechizos Carpe Retractum. Busca un baúl junto al interruptor que activas para que Harry y Ron puedan subir por las escaleras. Dentro está el cromo.

Albus Dumbledore

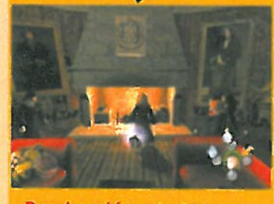


Donde está: para poder obtener automáticamente el cromo del actual director de Hogwarts tendrás que conseguir antes los otros cuatro. Al hacerlo, conseguirás aumentar la resistencia de Harry al daño.

Vampiros

BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

Lady Carmilla Sanguina



Donde está: en la chimenea de la Sala Común de Gryffindor. Haz que Hermione apague las llamas con el hechizo Glacius y el cromo aparecerá.

Amarillo Lestoat



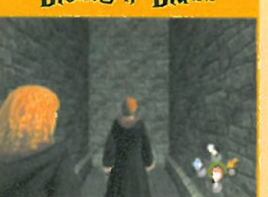
Donde está: en la chimenea de la zona de estudio que hay en la cuarta planta. Haz que Hermione use el hechizo Glacius sobre el fuego hasta que el cromo aparezca.

Sir Herbet Varney



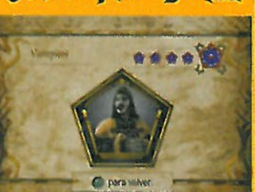
Donde está: en las mazmorras inferiores. Cuando llegas con Harry y Ron a la bodega, examina los baúles junto al perchero para lechuzas. En uno de ellos está el cromo.

Blodwyn Bludd



Donde está: en un pasadizo secreto del cuarto piso. Carga con Lumos la esfera de la sala principal y el haz de luz cerrará el ojo al otro lado del pasillo, revelando un hueco secreto.

Conde Vlad Drakul



Donde está: el cromo del célebre vampiro que inspiró al conde Drácula, padre de Vlad el Empalador, se obtiene de forma automática al conseguir los otros cuatro en primer lugar.

Duendes

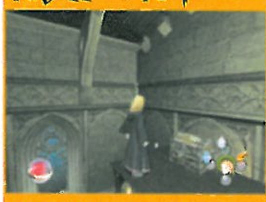
BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

Eargit el Feo



Donde está: te lo venderán Fred y George en su "tienda" del sexto piso por "solo" 100 grajeas. Es uno de los cromos que llaman "cromo raro de coleccionista".

Alguff el Asqueroso



Donde está: sobre la urna con los restos del dinosaurio en el pasillo de Glanmore Peakes. Usa Glacius sobre el charco para crear un bloque y muévelo hasta la urna para subir arriba.

Ug el Estafador



Donde está: en la tienda de Fred y George. Usa Glacius varias veces sobre uno de los inodoros de la parte izquierda (el que tiene un charco bajo él). El cromo saldrá solo.

Urg el Guarro



Donde está: en la tienda de Fred y George. Usa Reparo varias veces con Hermione sobre el inodoro del centro en la parte derecha de los baños. El cromo saldrá solo.

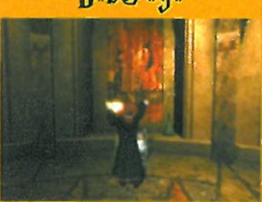
Gringott



Donde está: como viene siendo habitual, se obtiene automáticamente al conseguir en primer lugar los otros cuatro. Y como recompensa, 20 puntos para Gryffindor.

Hechiceras

Babayaga



Donde está: en un baúl dentro del almacén del tercer piso, junto a la estatua de la bruja jorobaza que da acceso al pasadizo que lleva a Hogsmeade.

Malodora Grymm



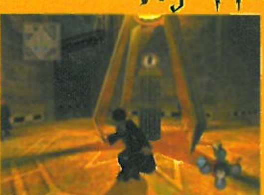
Donde está: en el pasillo de Glanmore Peakes. Usa Snufflifors para convertir los libros voladores en ratones y sacarán el cromo de la ratonera.

Leticia Somnolens



Donde está: En la zona de estudios del cuarto piso. Usa Snufliffors con los libros voladores y los ratones sacarán el cromo de la ratonera de la chimenea.

Vieja Madre Necesidad



Donde está: en la tienda de Fred y George. Ve a la parte trasera de la tienda y que Ron abra el muro por el que Harry se coló al principio. Haz que Ron y Harry levanten la reja de la izquierda y que Hermione se cuele para pulsar el interruptor. Sigue por la pasalera que se desplegará a la derecha, directamente hacia las bolas de fuego. Apágalas con Glacius y que cada uno se ponga sobre un interruptor del suelo. Esto hará que la cúpula que protege el cromo desaparezca. Usa Carpe Retractum sobre el cromo (desde una posición en la que no estén por medio los ganchos metálicos de la estructura) y hazte con él.

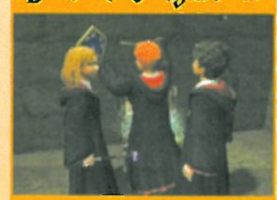
Cordelia Misericordia



Donde está: se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro cromos en primer lugar. Y no, en esta ocasión no tendrás recompensa adicional de ningún tipo, pero tampoco pasa nada, ¿verdad?

Gigantes

Bran el Sanguinario



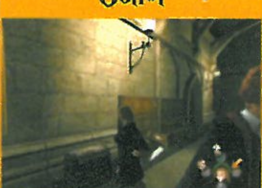
Donde está: en el pasillo de Glanmore Peakes, en un panel secreto detrás de la pared enfrente de la puerta que lleva a la tienda de Fred y George. Haz que Ron examine el muro.

Cíclope



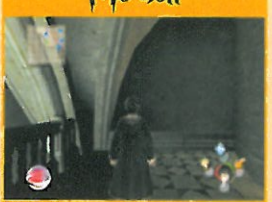
Donde está: podrás hacerte con este nuevo cromo en la tienda de Fred y George (eso sí, primero tendrás que soltar otras 100 grajeas "del ala" a los gemelos o no habrá cromo).

Goliat



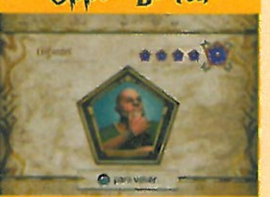
Donde está: en el pasillo de Glanmore Peakes. Usa Reparo sobre los restos del jarrón y el caballero del cuadro en agradecimiento abrirá el candado del cofre que hay a su lado.

Morholt



Donde está: en el balcón frente al que llegas al salir del almacén que hay junto a la estatua que lleva a Hogsmeade. Usa Carpe desde la barandilla rota al otro lado y busca un cofre.

Hengist de Upper Barton



Donde está: el quinto cromo de la colección de Gigantes se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro. ¿A que lo habías adivinado?

Dragones

BONUS: Aumentará la resistencia de Ron a los daños físicos.

Dragón Galés Verde



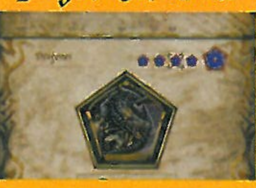
Donde está: tras "encestar" 5 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Hebrido Negro



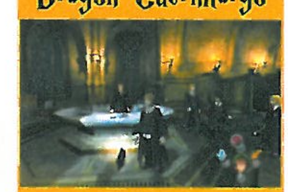
Donde está: tras "encestar" 10 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Colacuerno



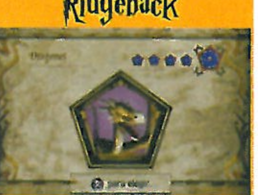
Donde está: tras "encestar" 15 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Cuernilargo



Donde está: tras "encestar" 20 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Ridgeback

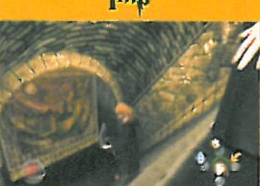


Donde está: se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro.

Bestias

BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

Imp



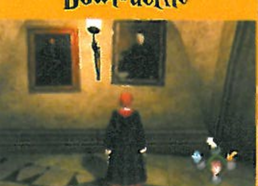
Donde está: en el pasadizo secreto que une el tercer piso con el segundo, aunque tendrás que acceder a él desde el lado del tercer piso.

Doxy



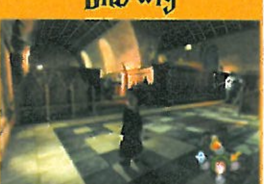
Donde está: en la sala secreta a la que entras desde la zona de estudio del 4º piso, tras usar Draconifors en el tapiz mientras Lupin distrae a Snape.

Bowtruckle



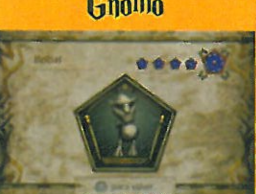
Donde está: desde el almacén que hay en el tercer piso junto a la estatua que da acceso a Hogsmeade, sal por la puerta del otro lado. Está en un baúl.

Billywig



Donde está: el cromo de este bichito cuya picadura provoca mareos seguidos de levitación se encuentra en el Ala Norte del séptimo piso, en un cofre.

Gnomo

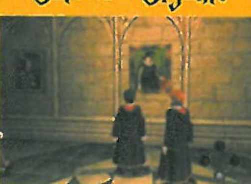


Donde está: se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro. Y como nueva recompensa, otros 20 puntos para Gryffindor.

Bestias Clásicas

BONUS: Aumentará la resistencia de Ron a los daños físicos.

Calamar Gigante



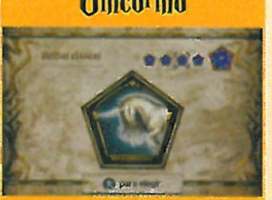
Donde está: en el pasillo del cuarto piso que lleva a la clase de Historia de la Magia, dentro de un cofre.

Mantícora



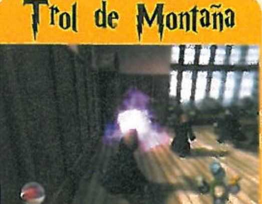
Donde está: rara y peligrosa, su aguijón mata al instante. Se encuentra en el baúl de Ron, en el dormitorio de los chicos.

Unicornio



Donde está: en las almenas de Hogwarts, cerca del invernadero y del cofre con la página del Folio Bruti del Hipogrifo.

Trol de Montaña



Donde está: en la clase de Encantamientos, sobre una estantería. Usa Reparo sobre la caja destrozada.

Fénix



Donde está: criatura afable, se regenera cada vez que arde. Se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro.

Quidditch

BONUS: Aumentará la resistencia de Harry a los daños físicos.

Cyprian Youdle



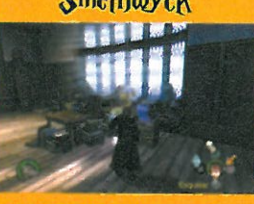
Donde está: el cromo del árbitro de quidditch que murió en un partido está en el baúl de Harry, en el dormitorio de los chicos.

Joscelind Wadcock



Donde está: en la primera sala de la sexta planta. Tras derrotar al libro que lanzará el fantasma, abre el cofre.

Leopoldina Smethwyck



Donde está: está en un cofre dentro de la clase de Encantamientos.

Roderick Plumpton



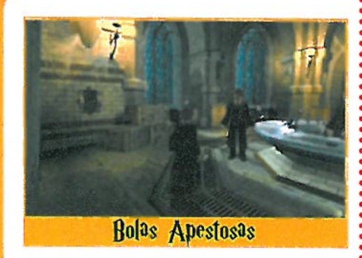
Donde está: el cromo del buscador del equipo de Inglaterra está en la tienda de Fred y George. Su valor son 100 grajeas.

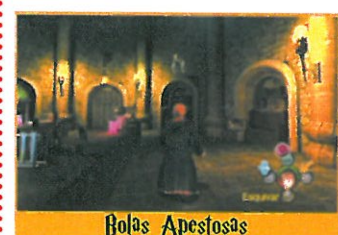
Barberus Bragge



Donde está: el cromo del responsable de introducir el snidget dorado en el quidditch se obtiene al conseguir los otros.

Desafíos


Bolas Apestosas


Bolas Apestosas

* DE BOLAS APESTOSAS:

Ve a la tienda de Fred y George de la sexta planta y cambia a Ron. Sus hermanos le enseñarán varios objetos a comprar, entre ellos las bolas apestosas (no confundir con las bombas boñiga). Si compras una caja (por 10 grajeas), los gemelos te retarán a conseguir encestar estas bolas en 20 ollas metálicas que cuelgan de las paredes de todo Hogwarts. Por cada cinco que consigas encestar, los gemelos te regalarán un cromo de coleccionista que no podrás conseguir de ninguna otra forma. Casi todas son fáciles de encontrar, pero por si acaso, aquí tienes una lista de la localización de todas. Cuando hayas completado el desafío, ve de nuevo a la tienda con Ron para que te den tus cromos.

• **Séptimo piso (3):**
1. En el pasillo de la Dama Gorda.
2. En el Ala Norte.
3. En las escaleras entre el sexto y el séptimo piso en la Gran Escalinata.

• **Sexto piso (2):**
4. En la tienda de Fred y George.
5. En el Ala Este.

• **Quinto piso (1):**
6. En el pasillo que lleva a la clase de Estudios Muggle.

• **Cuarto piso (3):**
7. Sobre la puerta que lleva a la zona de la Enfermería.
8. En las escaleras de la Gran Escalinata, justo a la altura de la puerta de entrada a la planta de Historia de la Magia. Mira bien en las paredes para localizar la olla.
9. Al entrar en el pasillo del cuarto piso, busca la olla entre dos ventanas, enfrente de la puerta por la que has entrado.

• **Tercer piso (2):**
10. En la zona de estudio de Defensa contra las Artes Oscuras.
11. En la clase de Defensa contra las Artes Oscuras.

• **Segundo piso (1):**
12. En uno de los pasadizos secretos.

• **Primer piso (3):**
13. En la clase de Transformaciones. Trepa por las estanterías de la derecha al entrar y verás una olla algo escondida.
14. En la clase de Transformaciones. Sin bajarte de la cornisa, rodea toda la clase para llegar al otro lado y encontrar la segunda olla en la que encestar.
15. En el pasillo que lleva a la clase de Transformaciones. Haz que Ron examine a la derecha del muro detrás de la estatua. Se abrirá un hueco donde está la olla.

• **Planta baja (2):**
16. Nada más bajar la Gran Escalinata, mira en la pared del otro lado, antes de salir al Vestíbulo.
17. Cerca del reloj de arena gigante de Gryffindor en el vestíbulo.

• **Mazmorras (3):**
18. En el pasillo hacia la clase de Pociones.
19. En el pasillo hacia la clase de Pociones.
20. En la clase de Pociones.

* DE ESTATUAS:

Si acudes con Hermione a la tienda de Fred y George y echas un vistazo al libro de las Fuerzas Oscuras (el pergamino de la izquierda), los gemelos te propondrán un desafío. Si encuentras las 9 estatuas que les faltan para catalogar todas las que hay en Hogwarts, te dejarán leer el libro cuando vuelvas a su tienda. Por cada tres estatuas que descubras te dejarán leer una página, lo que hará en cada ocasión que mejores en tus hechizos (tanto Hermione como Harry y Ron). Por las tres primeras mejorarás en Flipendo, por las tres siguientes en Expelliarmus y por las últimas en el resto de hechizos. Aquí tienes la lista:

• **Bridget Wnelock:** en un pasillo del séptimo piso.
• **Gondolin Oliphant:** en el pasadizo secreto que une el cuarto piso con el segundo (usa Draconifors).
• **Hengist de Woodcroft:** en un pasillo del cuarto piso, cerca de la enfermería.
• **Glanmore Peakes:** en el pasillo del sexto piso que lleva su nombre.
• **Bauemont Marjoribanks:** en la clase de Historia de la Magia del cuarto piso.
• **Gunhilda de Gorsemoor:** en el pasillo que lleva su nombre en la tercera planta.
• **Gregory Smarmy:** en el pasillo de Transformaciones de la primera planta.
• **Jocunda Sykes:** en el vestíbulo de entrada, a la derecha de las escaleras.
• **Hookey el elfo doméstico:** en la zona de estudio de las mazmorras, al fondo.


Estatuas


Estatuas

Ingredientes para las pociones

Durante el juego, el profesor Snape te pedirá en dos ocasiones ingredientes para crear dos pociones. Para ello, tendrás que reunir ocho ingredientes en total, cuatro para cada poción. Aunque durante la aventura tus amigos te darán pistas, aquí tienes el nombre de los ingredientes y dónde puedes encontrarlos.


Semillas de Fuego



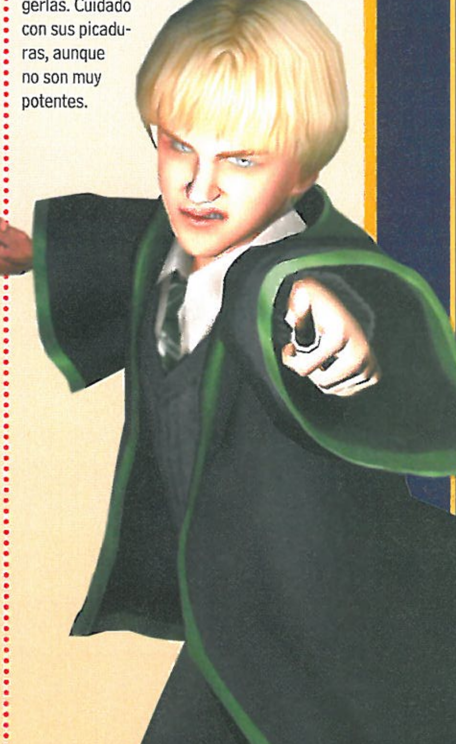
Cuerno de Graphorn

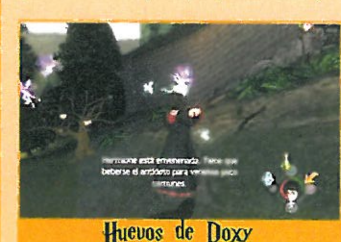
* ANTÍDOTO PARA VENENOS DESCONOCIDOS:

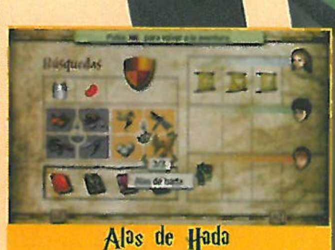
• **Semillas de Fuego:** en el invernadero del exterior de Hogwarts. Tiene que cogerlas Hermione, ya que ha de usar Glacius sobre el árbol en llamas para apagar las semillas y poder recogerlas.
• **Caparazones de Chizpurfle:** cerca de la cabaña de Hagrid. Haz que Ron use Lumos sobre los bichitos y atráelos hasta las plantas carnívoras. Ellas harán el resto.
• **Cuerno de Graphorn:** lo conseguirás de forma automática, ya que Ron se lo quitará a Draco durante una secuencia de vídeo.
• **Aguijones de Billywig:** cerca del gran lago (necesitas a Buckbeak). Volando con el Hipogrifo, tendrás que encontrar al grupo de billywigs que hay sobre el lago y cogerlos. Es bastante fácil.

* POCIÓN VIGORIZANTE:

• **Caballitos de mar voladores:** en el embarcadero. Tendrás que superar el minijuego de la pesca. Es algo difícil al principio, pero seguro que acabas convirtiéndote en un magnífico pescador. Sigue las indicaciones.
• **Huevos de Doxy:** cerca de la cabaña de Hagrid hay un árbol que tiene huevos de Doxy. Acaba con estas criaturas a base de Flipendo y luego usa Carpe Retractum sobre los huevos para cogerlos.
• **Tórax de libélulas:** en el patio principal. Tienes que volar hasta allí con Buckbeak y usar Draconifors sobre la estatua del dragón para "tostar" a las libélulas y poder cogerlas. Calcula bien lo que tardan las libélulas en acercarse y lo que dura el hechizo.
• **Alas de hada:** en Hogsmeade. Junto a la Casa de los Gritos, usa Reparo en la estatua del dragón que hay a la izquierda y después Draconifors para que queme el seto y salgan las hadas. Después, selecciona con Hermione Flipendo y Glacius. El sistema para coger hadas consiste en derribarlas con un toque de Flipendo y después usar Glacius con ellas para atontarlas y que te dé tiempo a acercarte para cogerlas. Cuidado con sus picaduras, aunque no son muy potentes.




Huevos de Doxy



Alas de Hada

ESTE VERANO, EN BLOCKBUSTER®

TARIFA PLANA plus

POR SÓLO **19,99€**

ALQUILA LO QUE QUIERAS Y DEVUÉLVELO CUANDO TE APETEZCA

llévate **UN ALQUILER DIARIO** de videojuegos o películas durante un mes, y devuélvelos cuando vuelvas a por más.



SIN RECARGOS POR RETRASOS

P.V.P. de la tarjeta 1 mes (31 días): 19.99€. Tarjeta válida para 31 días desde la fecha de compra de la tarjeta y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma. Máximo un alquiler de DVD/VHS o videojuego diario por tarjeta y socio. Los alquileres sólo podrán ser utilizados por el mismo socio que realizó la compra. En el caso de realizar más de 1 alquiler, para el alquiler que se pagó en efectivo se aplicarán las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. Una vez terminada la validez de la tarjeta volverán a aplicarse también las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. El cliente deberá devolver por tanto el producto alquilado antes de finalizar la validez de la tarjeta. Para realizar un nuevo alquiler será necesario haber devuelto el anterior. Para títulos en promoción serán aplicables las condiciones de devolución y características específicas para estos títulos. Promoción no acumulable a otras promociones. Los alquileres de videojuegos obtenidos a través de la Tarifa Plana Plus, no serán válidos para la acumulación de beneficios del programa Gameclub: 3+1 en alquiler, 1€ por cada alquiler, Prueba y Compra. Promoción sólo válida para Península, **EXCEPTO ZARAGOZA.**

Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es





Y ADEMÁS LAS MEJORES PROMOCIONES



COMPRA ONIMUSHA3

Y LLÉVATE GRATIS EL DVD EN VERSIÓN ORIGINAL EXCLUSIVA DEL JUEGO CON IMÁGENES EXTRA Y EL MAKING OF



Y TAMBIÉN TE REGALAREMOS LA DEMO JUGABLE DEL MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN, BURNOUT3

THE MAKING OF ONIMUSHA 3 CAPCOM

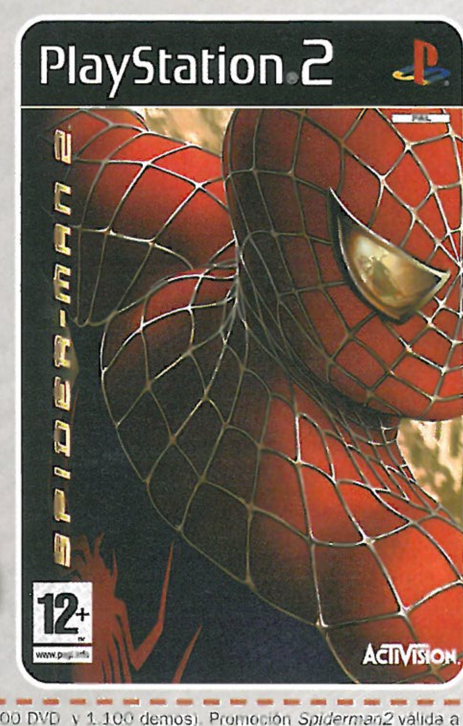
POR SÓLO 59,99€ P.V.P

COMPRA SPIDERMAN2,

Y TE REGALAMOS UN GAMEPAD PARA PS2...



GAMEPAD VALORADO EN 19,99€



...Y UN PÓSTER EXCLUSIVO



Promoción *Onimusha3* válida a partir del 9/7/04 y hasta fin de existencias (1.100 DVD y 1.100 demos). Promoción *Spiderman2* válida a partir del 9/7/04 y hasta fin de existencias (150 gamepads y 1.000 pósters).

Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es



¡NO TIRES TUS VIEJOS VIDEOJUEGOS!

Te damos 10 € DE DESCUENTO

por tus viejos videojuegos de PS2 (o 3 € por los de PSOne)

para la compra de **cualquier** videojuego nuevo

















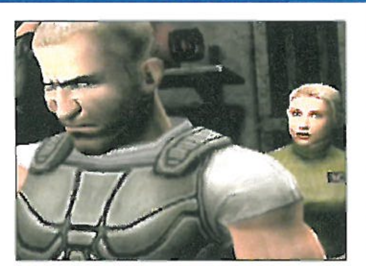
VÁLIDO PARA LA COMPRA DE CUALQUIER VIDEOJUEGO, TAMBIÉN LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

Oferta válida en todos los establecimientos Blockbuster© de la Península excepto aquellos con servicio de trueque de videojuegos, hasta el 31 de agosto de 2004. Para acceder a ella será necesario ser socio de Blockbuster®. El cliente deberá realizar la venta del videojuego antiguo y la compra con descuento del videojuego nuevo en la misma transacción. Blockbuster® se reserva el derecho a no aceptar la compra de determinados productos así como a su comprobación como medida anterior a la aceptación de su compra. Los socios que vendan producto defectuoso, producto "pirateado" o copias ilegales del mismo podrán perder su derecho a continuar utilizando nuestros servicios. Blockbuster® comprará un máximo de 10 artículos por cuenta de socio y día. El descuento de 10€ o 3€ podrá usarse exclusivamente en la compra de videojuegos nuevos y en ningún caso se entregará en efectivo. Promoción no acumulable a otras promociones.

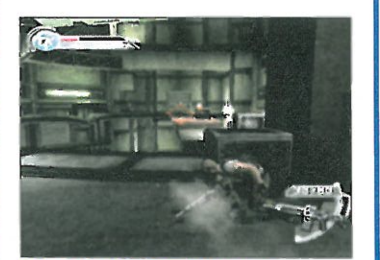
Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es



→ Así se jugará



1. DESCUBRE TU IDENTIDAD
Nick, el protagonista, comienza la aventura con amnesia y con una misión: acabar con una organización llamada El Movimiento.



2. EN TERRITORIO ENEMIGO
En la base de El Movimiento nos aguardan cientos de soldados, a los que podremos abatir con armas de fuego o con sigilo.



3. USA TUS PODERES MENTALES
Aparte de las armas, Nick tendrá que aprender a utilizar sus facultades especiales, como la telekinesis, para sobrevivir entre tanto enemigo.









Descubre el verdadero poder de la mente

PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy

■ Compañía **Midway** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

Si un buen día te levantas y no recuerdas nada, no te preocupes. Seguro que han estado hurgando en tu mente y te han despertado unos poderes mentales inmensos. Es algo que en septiembre va a estar de moda en PS2...

Está visto que las compañías se han puesto de acuerdo para que septiembre sea el mes internacional de los poderes mentales. Por si no tuviéramos bastante con el lanzamiento del más que prometedor *Second Sight*, del que os hablamos en estas mismas páginas, Midway hace lo propio con *PSI-OPS*, una brillante aventura de acción en la que los poderes mentales también jugarán un papel estelar. Así las cosas, en *PSI- OPS* asumiremos el papel de Nick, un soldado que cae prisionero durante un enfrentamiento con el ejército de El Movimiento, un grupo de insurgentes y fanáticos con poderes mentales que años antes trabajaba para el gobierno.

DESPIERTA TU VERDADERO PODER MENTAL. Tras padecer todo tipo de experimentos en la base de El Movimiento, Nick pierde la memoria... hasta que aparece una misteriosa mujer que lo libera y le comunica que tiene

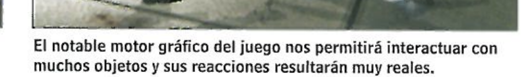






En el juego se mezclará la acción con el sigilo en un desarrollo variado en el que nuestros poderes síquicos serán fundamentales.

Los poderes mentales nos ayudarán a realizar ciertas acciones, como espiar o acercar objetos, de formas mucho más sencilla.



El notable motor gráfico del juego nos permitirá interactuar con muchos objetos y sus reacciones resultarán muy reales.

una misión: acabar con El Movimiento. De ahí en adelante, Nick irá despertando sus poderes mentales, como la telekinesis o habilidad para mover objetos sin tocarlos, que le serán cruciales para sobrevivir a los ataques de los soldados enemigos y descubrir su verdadera personalidad.

En la práctica, este atractivo argumento se plasmará en una aventura de acción en tercera persona en la que no faltarán los tiroteos, pinceladas de sigilo (que casi siempre será opcional) y, por supuesto, los poderes mentales.

En todo momento sabremos qué hacer gracias a la misteriosa mujer, que de forma telepática nos irá actualizando los objetivos a cumplir, como conseguir la clave de acceso a una zona restringida. Casi sobra decir que para cumplir todas estas tareas tendremos que "tirar" de poderes mentales, ya sea para traspasar una puerta cerrada con nuestra visión astral o quitar del camino a los soldados.



MENTES MUY PELIGROSAS.

Estas habilidades se irán "despertando" en momentos puntuales del juego y cada una ofrecerá varias utilidades y un control distinto. Así, por ejemplo, la telekinesis nos obligará a mirar un objeto, pulsar L1 para levantarlo del suelo (cuanto más fuerte presionemos más lo elevaremos) y con el stick derecho lo desplazaremos. Por si fuera poco, podremos combinar estas habilidades con otras más "humanas", como la puntería, ya sea para levantar a un soldado del suelo y acribillarle mientras está indefenso...

Gráficamente, *PSI-OPS* será muy, muy sólido, con unos personajes y escenarios muy bien modelados que se beneficiarán del realista motor físico Havok, con el que muchos objetos serán interactivos y se comportarán de forma casi real. En fin, que la cosa promete, y mucho.



Podremos superar ciertas situaciones haciendo uso del sigilo, pero no será obligatorio...

PRIMERA IMPRESIÓN E

Una verdadera sorpresa que traerá nuevos aires a las aventuras de acción y sigilo. Gráficamente convencerá.

→Poderes mentales de usos "anormales"

Tras sufrir horribles experimentos y padecer de amnesia, Nick descubrirá que tiene poderes, como la telekinesis o la proyección astral, y los utilizará para descubrir quién es y cuál es su misión.



En momentos puntuales de la aventura, Nick despertará alguno de sus poderes mentales.



Estos poderes le serán de gran utilidad para enfrentarse a sus numerosos enemigos.







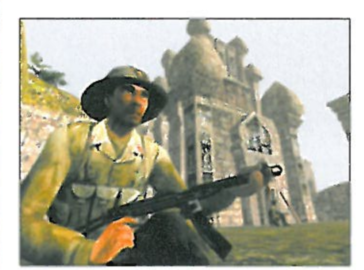
→ Así se jugará



1. ACCIÓN ENTRE LA VEGETACIÓN
La selva vietnamita será el escenario de este realista "shooter" y habrá que moverse por ella evitando trampas y enemigos ocultos.



2. ESOS VALIENTES MUCHACHOS
Aunque habrá misiones en solitario, casi siempre dirigiremos una unidad de hasta seis soldados dando las órdenes con el pad.



3. EN LA PIEL DE UN "CHARLIE"
Además del modo Historia, habrá misiones rápidas en las que podremos tomar el papel de un vietcong enfrentado a los americanos.

Combate en la selva al mando de un grupo de valientes

Vietcong: Purple Haze

■ Compañía **Take 2** ■ Género **Shooter subjetivo** ■ Fecha prevista **28 agosto**

La terrible tensión de luchar en la guerra de Vietnam era aún mayor para los jóvenes sargentos. De sus órdenes dependía su vida y la de sus hombres.

La guerra del Vietnam va a servir de fuente de inspiración para unos cuantos juegos que llegarán durante los próximos meses, pero el que buscará un mayor realismo será el shooter subjetivo *Vietcong Purple Haze*.

Convertidos en un sargento del ejército de EE.UU., combatiremos en las agobiantes selvas vietnamitas infestadas de trampas y soldados enemigos muy inteligentes. Y lo haremos con la responsabilidad de la vida de nuestros hombres sobre nuestras espaldas, ya que casi siempre nos acompañará una unidad de hasta seis soldados especializados (habrá médicos, francotiradores, ingenieros especialistas en desactivar trampas...). Estos muchachos obedecerán nuestra órdenes, y si uno solo muere fracasaremos en nuestra misión.

Un estilo de juego realista que no sólo disfrutaremos en las misiones principales, sino también en un modo especial que nos propondrá misiones rápidas en las que podremos jugar con un soldado vietnamita. Así experimentaremos la tensión del combate desde los dos bandos.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Los seguidores de los juegos bélicos descubrirán uno de los shooter más realistas del momento.

Las máquinas de guerra toman los cielos

EA: Aim Strike

■ Compañía **Taito** ■ Género **Simulador de vuelo** ■ Fecha prevista **Sept.**

Los más sofisticados cazas de combate protagonizarán un juego que intentará poner la simulación al alcance de todos.



Aim Strike ofrecerá un estilo de juego muy distinto al de la saga *Ace Combat* y apostará por la simulación y el realismo a la hora de manejar los aviones. Incluso tendremos que aprender a despegar...





Un género tan poco explotado en PS2 como son los simuladores de vuelo tendrá dentro de poco un nuevo exponente: *Energy Airforce Aim Strike*. En este juego nos pondremos a los mando de aviones de combate como el F16 Fighting Falcon, el F/A 22 Raptor o el A-10 Thunderbolt. El control será bastante accesible, pero la vocación de simulador se notará en que tendremos dominar maniobras complejas, como el despegue y el aterrizaje, y estar atentos a la telemetría que se mostrará en pantalla para controlar la altitud, la velocidad de nuestro aparato y la información sobre las diferentes armas de que dispondremos: misiles, ametralladoras, bombas... Y una vez afrontemos las misiones, además de combatir contra todo tipo de maquinaria de guerra de tierra, mar y aire tendremos otros objetivos, como bombardear posiciones enemigas. Lo que está por ver es si los gráficos estarán a la altura, ya que aunque los modelos de los aviones parece que serán muy realistas, en la versión que hemos probado los escenarios no alcanzan el mismo nivel de calidad.

■ PRIMERA IMPRESIÓN B

Un juego que intentará hacer la simulación de vuelo atractiva para todos los públicos.

→ Así se jugará



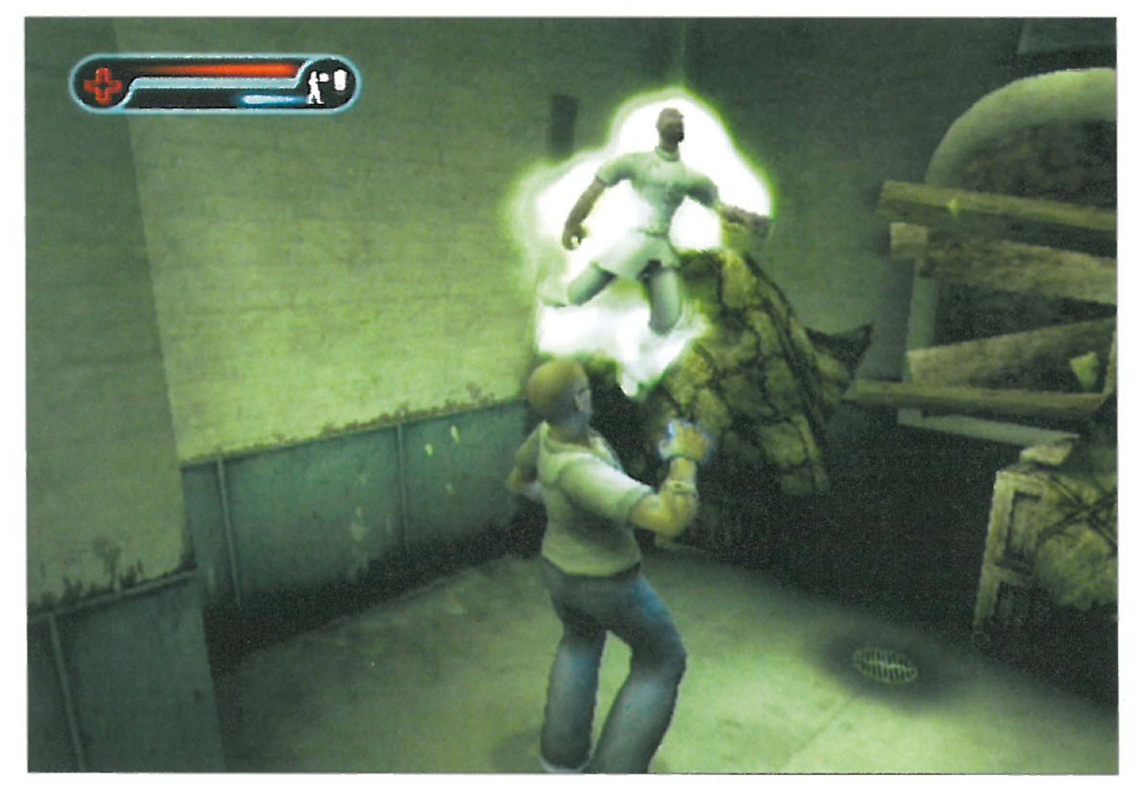
1. TU CEREBRO, UN ARMA LETAL
Aunque usaremos armas de fuego, elevar a los enemigos o arrojarles objetos con el poder de nuestra mente será más divertido y eficaz.



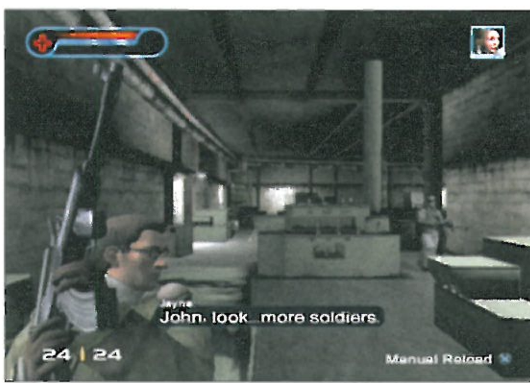
2. ESCONDIDOS ANTE SUS OJOS
Nuestros poderes también nos darán una capacidad excepcional para el sigilo y hasta nos haremos invisibles a ojos del enemigo.



3. UN PASADO LLENO DE MISTERIOS
Para revelar el misterioso pasado de Vattic, jugaremos misiones en "flashback" en las que no tendremos poderes, pero sí armas.







Abre tu mente a nuevas formas de acción e infiltración

Second Sight

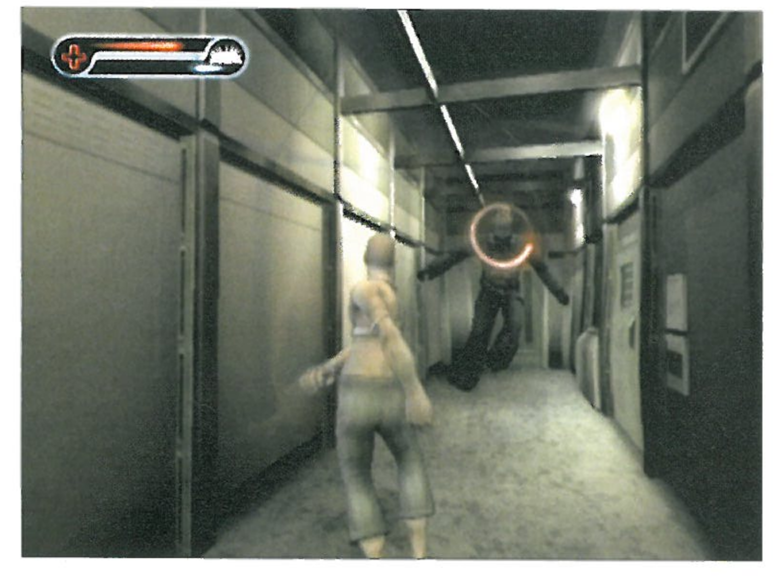
■ Compañía **Codemasters** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

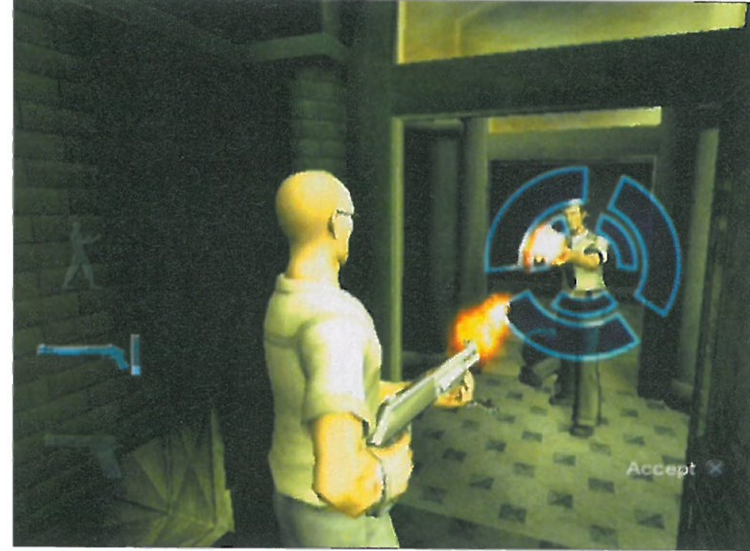
Revelar una conspiración militar es demasiado para un científico, aunque sepa usar armas de fuego y técnicas de sigilo. Pero si posee terribles poderes mentales, la balanza comienza a equilibrarse...

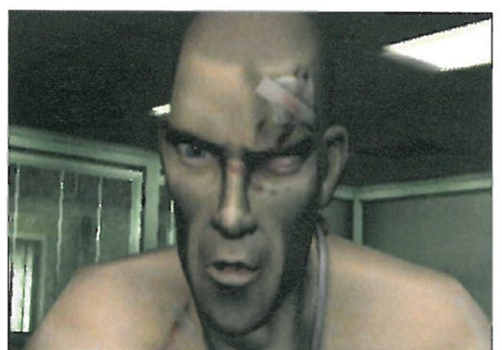
El estudio de desarrollo Free Radical saltó a la fama con *TimeSplitters 2*, uno de los mejores shooters subjetivos de PS2. Y ahora puede volver a dar en el clavo con *Second Sight*, una aventura en tercera persona protagonizada por el Doctor John Vattic, un científico con poderes mentales que aumentan su capacidad para el combate y la infiltración hasta límites sobrehumanos. Y el argumento del juego será digno de la mejor película de misterio y ciencia-ficción. Vattic comenzará su aventura amnésico tras haber sido sometido a extraños experimentos. Poco a poco irá descubriendo sus nuevos poderes a la vez que recordará su implicación con una unidad militar llamada WinterICE.

RECUERDOS DEL PASADO.

Estos recuerdos o "flashbacks" serán misiones jugables que se intercalarán con las fases en el presente y







El protagonista de *Second Sight* será el Doctor John Vattic, capaz de manejar armas de fuego y de usar asombrosos poderes mentales.



Las misiones serán muy variadas: desde infiltrarnos para rescatar a otros personajes hasta combatir junto a un escuadrón militar.



La apasionante trama intercalará misiones en el presente con otras en el pasado, cuando el protagonista aún no tenía poderes.

nos revelarán detalles de la oscura trama. Y lo mejor es que las misiones serán de lo más variadas: escaparemos de instalaciones de alta seguridad, asaltaremos una base enemiga, nos infiltraremos en un manicomio...

En estas fases en "flashback" Vattic todavía no dispondrá de poderes psíquicos, pero demostrará su habilidad con todo tipo de armas de fuego y, por supuesto, en el sigilo: caminar pegado a las paredes, mirar tras las esquinas o acabar con sus enemigos por la espalda. En el presente mantendrá todas estas habilidades, pero además contará con sus poderes. Su capacidad para el combate se verá multiplicada, pues proyectará a sus enemigos con violentos impulsos de su energía mental y hasta los elevará en el aire y los zarandeará como peleles. Y en los momentos en los que sea necesario el sigilo, Vattic desactivará cámaras y medidas de seguridad con el poder de su mente, se hará invisible y hasta proyectará una indetectable forma astral para investigar el terreno.

Según avancemos Vattic desarrollará nuevos poderes, como la capacidad de proyectar su forma astral.

GRÁFICOS PARANORMALES.

Pero la novedosa experiencia de manejar a un protagonista con poderes psíquicos no será el único atractivo de *Second Sight*. El juego también promete ser técnicamente impresionante. Los personajes conservarán un "toque cómic", pero serán menos caricaturescos que en *TimeSplitters 2*. Y los escenarios destacarán por su realismo y los elementos interactivos que destrozaremos y manipularemos con el poder de nuestra mente. Vamos, que la calidad técnica del juego estará a la altura de un desarrollo que ofrecerá una visión distinta de la acción y la infiltración. Id preparando vuestras mentes.

PRIMERA IMPRESIÓN E

Con *Second Sight* viviremos la acción y la infiltración como nunca antes gracias al uso de poderes mentales.

→ Relaja tu mente y ejercita el cuerpo

Vattic no podrá confiarlo todo a sus poderes, porque su energía mental se agota y debe descansar para recuperarla. En esos momentos dependeremos de las armas de fuego y el sigilo para sobrevivir.



Las armas de fuego sacarán a Vattic de más de un apuro, pero el combate directo es arriesgado.



A menudo lo mejor será esconderse, esperar a que se vayan los enemigos y recuperar poder.







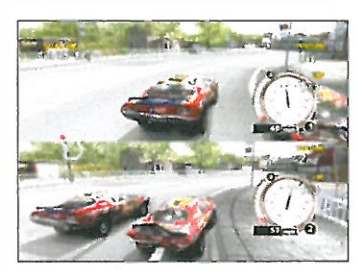
→ Así se jugará



1. FRENÉTICAS CARRERAS
El estilo de juego de *FlatOut* va a ser directo y divertido: furiosas carreras en plan arcade, con un control muy asequible para todos.



2. MÁS DAÑOS QUE EN UN DESGUACE
En estas carreras todo valdrá para ganar. Las pistas estarán plagadas de elementos con los que chocar y los rivales no dudarán en llevarnos a ellos. Habrá que hacer lo mismo, ¿no?



3. DIVERSIÓN MULTIJUGADOR
Otro de los atractivos de *FlatOut* va a ser la posibilidad de compartir estas carreras con otro amigo. ¡No tengas ninguna piedad!

Destrucción masiva a 200 kilómetros por hora

FlatOut

Las carreras más salvajes y "destructivas" están a punto de llegar. Elige tu coche y prepárate para participar en peligrosos desafíos en los que harás lo que sea para alcanzar la victoria... aunque tu coche termine hecho pedazos.

■ Compañía **VirginPlay** ■ Género **Arcade de Velocidad** ■ Fecha prevista **Septiembre**

Si eres de los que se enfadan cuando ves que te han arañado el coche, este juego no será para ti. *FlatOut* te invitará a participar en salvajes carreras donde todo vale para ganar... y donde es muy probable que tu coche acabe hecho puré. Los 45 circuitos del juego ofrecerán un montón de elementos con los que chocar (algunos hasta explosivos). El resultado serán unas carreras "nada" deportivas y en las que tendremos incluso que esquivar los trozos de coches de anteriores colisiones. Incluso tendremos la posibilidad de arrojar a nuestro "pobre" piloto por el cristal delantero...

Para estas destructivas carreras podremos elegir entre 16 coches (todos ellos configurables y con un marcado sabor americano). Y sobra decir que se deformarán con los choques de forma alucinante. Unos cuantos minijuegos (tan "bestias" como las carreras) y un modo para 2 jugadores pondrán la guinda a un arcade que promete diversión a raudales.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB
Alocadas carreras para un arcade que promete ser tan sencillo como entretenido. Eso sí, no es revolucionario.



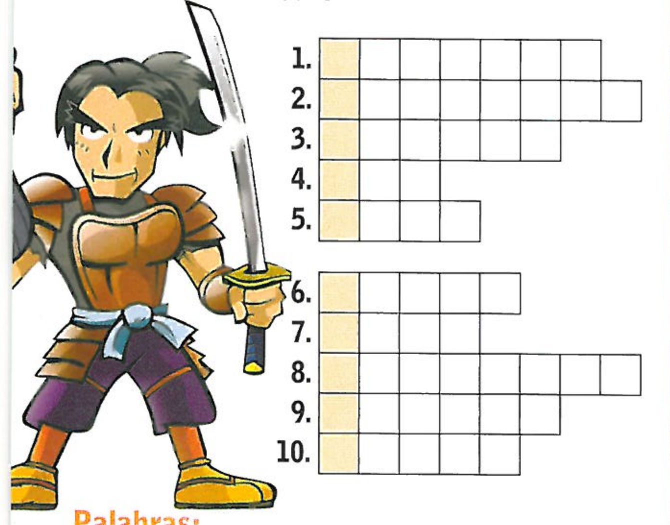
¡¡Sorteamos 10 juegos para PS2 Onimusha Blade Warriors!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "play67 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Onimusha Blade Warriors* para PS2 que Electronic Arts y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

DESCUBRE EL MISTERIO

SÓLO A LOS GUERREROS MÁS VALEROSOS Y ATREVIDOS SE LES BRINDA LA OPORTUNIDAD DE RESOLVER ESTE MAGNÍFICO ENIGMA MILENARIO. Se trata de encontrar el nombre de un famoso arcade de Capcom buscando el sinónimo correcto para cada palabra. ¡¡Un reto nada fácil y peligrosísimo!!



Palabras:

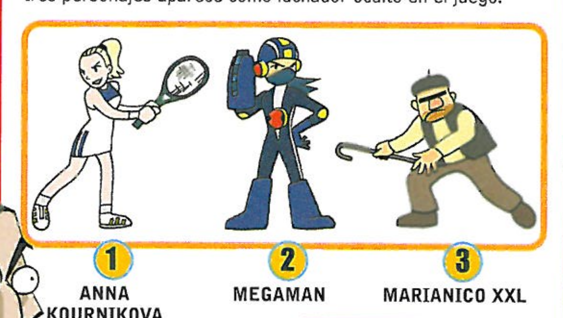
1.CELEBRACIÓN - 2.PERDONAR - 3.PAÍS - 4.CÍRCULO - 5.SLOGAN 6.LLAMARADA - 7.IDÉNTICO - 8.PREMIO - 9.FRÍO - 10.CABEZA

PASATIEMPO CONCURSO

SABÍAS QUE...?

EN *ONIMUSHA BLADE WARRIORS* PODRÁS DESBLOQUEAR LUCHADORES OCULTOS.

Pues bien, tu intuición tiene premio si nos indicas cuál de estos tres personajes aparece como luchador oculto en el juego.



SOLUCIÓN: ☐

HUMOR







BUSCA LAS DIFERENCIAS

TU ATENCIÓN ES VITAL SI QUIERES SOBREVIVIR EN ESTE JUEGO, PUES TUS RIVALES TE ATACARÁN POR DONDE MENOS TE LO ESPERES Y PROBARÁS EL AFILADO SABOR DEL ACERO. Lo mismo ocurre con una de nuestras pruebas más conocidas, o sea, la de buscar las diferencias. Tendrás que usar todos tus reflejos visuales para encontrar las doce diferencias que hay entre estos dos dibujos y no caer en el intento. ¡¡Desenvaina y échale valor!!





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play67 respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play67 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de julio al 16 de agosto de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

LOS + VENDIDOS

(↑) **1. ESDLA: El Retorno del Rey**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,95 €**

(↑) 2. La Vida de Brian
(↓) 3. Buscando a Nemo
(↑) 4. Cadena Perpetua
(↓) 5. El Paciente Inglés
(=) 6. Ciudad de Dios
(N) 7. Shrek 1.5
(↑) 8. 1492 La Conquista del Paraíso
(↑) 9. La Historia Interminable Ed. Esp.
(↑) 10. El pacto de los Lobos

LOS + ALQUILADOS

(↑) **1. ESDLA: El Retorno del Rey**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,95 €**

(↑) 2. El Último Samurai
(↑) 3. Paycheck
(↑) 4. Los Impostores
(↑) 5. Pegado a ti
(↓) 6. Love Actually
(↓) 7. Lágrimas del Sol
(↑) 8. La Mancha Humana
(N) 9. El Jurado
(↑) 10. Amar Peligrosamente

Listas cortesía de BLOCKBUSTER VIDEO

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(=) 2. ESDLA. El Retorno del Rey.
(↑) 3. Indiana Jones (Trilogía)
(N) 4. Kill Bill Volumen 1
(N) 5. Spider-Man Ed. Esp.
(=) 6. El Señor de los Anillos Ed. Col.
(↑) 7. Hulk Ed. Coleccionista
(↓) 8. El último samurai Ed. Esp.
(=) 9. X-Men 2 Ed. Coleccionista
(=) 10. Alien Quadrilogy



■ Tarantino vuelve por la puerta grande

Kill Bill Volumen 1

Después de un silencio de más de cinco años, Quentin Tarantino, director de "Reservoir Dogs" y "Pulp Fiction", vuelve a la carga con una sangrienta venganza protagonizada por Uma Thurman. El problema es que la historia era tan larga que ha tenido que ser dividida en dos películas, llegando ahora en DVD el Volumen 1. En él vemos cómo Mamba Negra, miembro de un grupo de asesinos comandado por el enigmático y macabro Bill, despierta en la cama de un hospital dispuesta a vengar cada uno de los cuatro años que ha pasado en el coma en el que la sumieron sus antiguos camaradas.

■ Kung-fu, peleas, drama, sangre... todo "made in Tarantino".

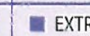
■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 21,95 €
Discos: 1
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español. Dolby Digital 5.1: Español e Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Inglés para sordos.

Extras:
- Cómo se hizo Kill Bill.
- "5,6,7,8"" interpretan "I walk like Jayne Mansfiel" y "I´m Blue".
- Trailers de Tarantino.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: R



■ La Muerte vigila en el campo de batalla

Deathwatch

Durante la Primera Guerra Mundial, un grupo de soldados aliados queda perdido e incomunicado tras las líneas enemigas, refugiándose en una trinchera alemana abandonada en espera de ayuda. Sin embargo, poco a poco cosas extrañas sucederán en la trinchera cuando una presencia sobrenatural empieza a acecharles...



■ Tensión y horror a veces claustrofóbico y bien hecho.

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Manga Films
Precio: 14,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés (V.O.).

Subtítulos:
- Español.

Extras:
- Trailer.
- Entrevistas.
- Entrevista Sitges 2002.
- Escena de rodaje.
- Ficha artística.
- Ficha técnica.
- Filmografías selectas.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B

■ La selva encierra un mítico tesoro

El Tesoro del Amazonas

El popular luchador de wrestling "La Roca" continúa su carrera en Hollywood con esta nueva aventura. En ella interpreta a un cazarrecompensas contratado para encontrar a un tipo en el Amazonas que busca un tesoro y cuya captura se complicará cuando la guerrilla y un cacique local se metan por medio.



■ Aventura de acción que entretiene y divierte.

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 21 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés, Español, Francés, Italiano.

Subtítulos:
- Inglés, Francés.

Extras:
- Acceso directo a escenas.
- Menús interactivos.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: M

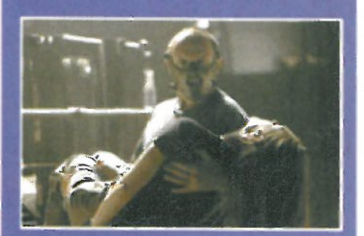
Huevos de Pascua
(Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Hannibal:

→ VÍDEO MUSICAL:

En el disco de extras, entra en "Rompiendo el silencio: Así se hizo Hannibal". Coloca el cursor sobre "Música" y pulsa ← para que se iluminen dos flechas en azul. Pulsa OK y verás un vídeo musical, que tiene un montón de imágenes de Julianne Moore (Clarice Starling) del momento en que se grita ¡¡CORTEN!! La música está compuesta para este extra por Mark streinfeld y la pieza musical se titula "Clarice".



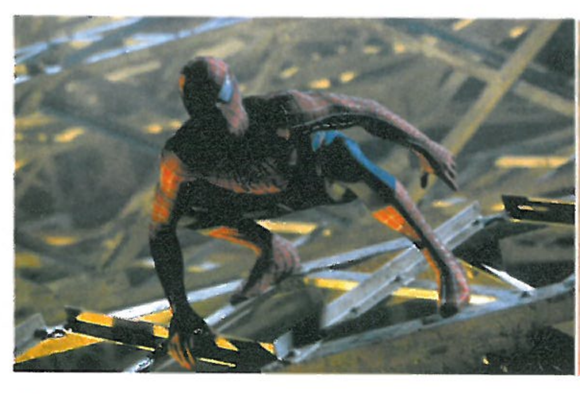
Futurama 3ª temporada

→ FRASES NO UTILIZADAS:

En el volumen 1, ve al menú del episodio "Amazonas con ganas" y pulsa ← hasta iluminar el recuadro (pasará a amarillo) de la pantalla del monitor. Pulsa OK. Verás las frases del principio del capítulo no usadas.

→ MENSAJE NAVIDEÑO:

En el volumen 1, ve al menú del episodio "Historia de 2 Santa Claus" y pulsa → hasta iluminar el recuadro (pasará a franjas blancas y rojas) de la pantalla del monitor. Mueve el cursor ↑. Aparecerá un gorro de Santa Claus. Pulsa OK. Verás un mensaje navideño de los creadores de Futurama.




■ El hombre-araña como nunca lo habías visto

Spider-Man Ed. Especial

Aprovechando el estreno veraniego de la secuela, "Spider-Man 2", se lanza en DVD la Edición Especial de 3 discos de la primera entrega, en la que vemos cómo el tímido Peter Parker obtiene los poderes de una araña al ser mordido por una manipulada genéticamente. A partir de entonces, y después de aprender que todo poder conlleva una gran responsabilidad, el joven luchará contra el crimen bajo la identidad de Spider-Man.

■ Atentos a los extras, que incluyen un montón de cosas inéditas hasta el momento. No puedes perdértela y menos a ese precio.



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia	**Extras:**
Precio: 18 €	• Escenas nunca vistas.
Discos: 3	• Cómo se hizo.
Idiomas:	• Documentales.
• Dolby Digital: Español, Catalán, Inglés.	• Localizaciones.
Subtítulos:	• Completo material de Spider-Man y Marvel.
• Español, Inglés.	• Vídeos musicales.
	• Trailer de cine.
	• Ficha técnica.
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: E







■ El ogro más simpático vuelve cargado de extras

Shrek 3D

Parece que Spider-Man no es el único que aprovecha el tirón de su secuela. Lo mismo le pasa a Shrek, que a la vez que arrasa en los cines de todo el mundo con su continuación, aprovecha para volver en DVD con su primera aventura y, de regalo, un corto en tres dimensiones totalmente nuevo. Además, también se han incluido nuevos extras en la edición, todo un lujo.

■ Toda la familia se lo va a pasar en grande con las aventuras de Shrek, Fiona, Asno y el resto de personajes de la película.



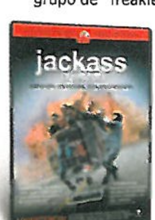
■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal	Portugués, Alemán, Italiano.
Precio: 15 €	**Extras**
Discos: 2	• Estudio de doblaje.
Idiomas:	• Juegos interactivos.
• Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Italiano, Francés.	• El baile del pantano.
Subtítulos:	• ¡La nueva aventura de Shrek en versión 2D!
• Español, Inglés,	• Cortometraje sobre el doblaje internacional.
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: MB

■ Niños, no hagáis esto en casa

Jackass La Película Ed. Esp. Coleccionistas

Tras escandalizar a toda América con su irreverente programa en el canal MTV, en el que un grupo de "freakies" se dedican a realizar pruebas y desafíos arriesgados, por lo general de mal gusto y sin importarles las consecuencias, llega la edición especial en DVD que reúne un montón de ejemplos y viene cargada de extras eso sí, para adultos.



■ Solo para los más creciditos que quieran alucinar.

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount	Inglés, Italiano.
Precio: 20 €.	**Extras:**
Discos: 1	• Comentarios de Johnny Knoxville.
Idiomas:	• Cómo se hizo Jackass: la película de MTV.
• Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Francés, Italiano.	• Tomas falsas.
Subtítulos:	• 27 minutos de metraje adicional.
• Español, Portugués,	• Anuncios.
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: MB

■ La Tierra se rebela contra la Humanidad

El Núcleo (The Core)

Debido al cambio climático el núcleo de la Tierra deja de girar, lo que inicia una cuenta atrás que acabará con toda la vida en el planeta en poco tiempo. La única esperanza reside en un equipo de científicos enviado al centro de la Tierra en una nave de alta tecnología para detonar una bomba nuclear en el núcleo y reactivarlo.

■ Para pasar el rato sin tener que pensar mucho.



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount	• Español, Inglés
Precio: 20 €.	**Extras:**
Discos: 1	• Comentarios del director.
Idiomas:	• Cómo se hicieron los efectos especiales.
• Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. Dolby Digital Surround: Inglés (Comentarios).	• Escenas ampliadas y eliminadas con comentarios.
Subtítulos:	• Trailer.
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: B




EN EL PRÓXIMO NÚMERO

REPORTAJE

→ GRAN TURISMO 4

Descubre con nosotros cómo será *Gran Turismo 4*: sus coches, sus circuitos, sus opciones...

A LA VENTA EL 13 DE AGOSTO

COMPARATIVA

→ GUERRAS HISTÓRICAS

El mes que viene "enfrentaremos" los mejores juegos basados en conflictos bélicos reales como la Segunda Guerra Mundial o Vietnam.

GUIA COMPLETA

→ DRIV3R

Te mostramos todos los secretos y mapas para llegar al final de esta trepidante aventura.

NOVEDAD

→ RESIDENT EVIL OUTBREAK

Descubre hasta dónde puede llegar el nuevo sistema de juego de esta genial aventura: no te podrás resistir.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES

No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Burnout 3*, *PSI-OPS*, *Shellshock Nam '67*, *Conflict Vietnam*, *Second Sight*, *Ghostmaster*, *U Move Super Sports*...

→ PREVIEWS

Y os daremos nuestra primeras impresiones de futuros éxitos como *Juiced*, *Forgotten Realms*, *FIFA 2005*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Star Wars Battlefront*, *Killzone*, *Midnight Club 3*, *Dragon Ball Z Budokai 3*, *Rocky Legends*...

→ PERIFÉRICOS

Mandos DVD, volantes, pads, equipos de sonido, pistolas... Un mes más analizaremos los periféricos y complementos más interesantes del mercado.

→ GUÍAS Y TRUCOS

No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, guías completas para *Splinter Cell Pandora Tomorrow* y *The X-Files: Resist or Serve*.

→ GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para PS2 comentados y puntuados, para que hagas bien tus compras.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Sergio Llorente (mapas).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2004

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer


Es lo que tiene la Fórmula 1. No te deja tiempo para nada.
Todo el día compitiendo. Estudiando los trazados. Probando el coche. Eligiendo neumáticos. Luchando con mis rivales por la victoria. O entrenando en los mejores circuitos: Bahrain, Montecarlo, Shanghai... Cuando la Fórmula 1 es tu vida, a veces tienes que descuidar otras cosas. Con todos los coches. Con todos los circuitos. Con todos los pilotos. El único juego que incorpora las últimas novedades del Mundial y que incluye a Fernando Alonso en la actual temporada. Fórmula 1 2004. Tan real que te olvidarás del resto. El juego oficial de entrenamiento de Fernando Alonso.
PlayStation 2
CON JUEGO EN RED
F1 04
Formula 1
FERNANDO ALONSO
3+
genPlayStation
www.genplaystation.com
5
299
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. An official product of the FIA Formula One World Championship. FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP and translations thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved.
TBWA